AKVIS ArtWork

Scopri il mondo della pittura!

akvis.com

INDICE

- Campo di applicazione
- Installazione su Windows
- Installazione su Macintosh
- Registrazione del software
- Comparazione delle licenze
- Come funziona
  - Area di lavoro
  - Come usare il programma
  - Aggiungere un testo al dipinto
  - Imitare la pittura su tela
  - Lavorare con i preset
  - Preferenze
  - Elaborazione batch
  - Stampare l'immagine
- Stili
  - Pittura ad olio
  - Pittura ad acquerello
  - Pittura a guazzo
  - Fumetti dalle fotografie
  - Disegno a penna e inchiostro
  - Linoleografia
  - Pittura a pastello
- Esempi
  - L'armonia: ritratto ad olio
  - Vista sul canale: paesaggio ad olio
  - Cartone animato di un gatto
  - Emergenza mucca: creare un poster
  - Galleria di ArtWork
  - Leggendario cavallo: l'Acquerello
  - Tramonto sul lago di Garda - Pastello
  - Effetto di un'immagine semi-elaborata
- Programmi di AKVIS

CONVERTIRE FOTO IN DIPINTI ARTISTICI

AKVIS ArtWork applica diverse tecniche di pittura alle immagini digitali dando l'opportunità di creare dipinti ad olio da ammirare come se fossero reali, oppure meravigliosi fumetti e delicati acquerelli per rallegrare la vostra casa. ArtWork vi aiuta a creare un pezzo d'arte da qualsiasi immagine!

AKVIS ArtWork è la soluzione ideale per la vostra espressione creativa. Le tecnologie avanzate si combinano con un approccio artistico che fa del questo programma un **artista virtuale perfetto**.

La trasformazione di una foto in un dipinto avviene rapidamente ed i vostri occhi possono seguire la nascita di un'opera d'arte in tempo reale!

Il programma offre queste tecniche di pittura: **Olio**, **Acquerello**, **Guazzo**, **Fumetti**, **Penna e inchiostro**, **Linoleografia** e **Pastello**, da usare singolarmente o in abbinamento tra loro.

L'effetto **Olio** converte una foto in uno **dipinto ad olio**. Il programma definisce il pennello utilizzando naturalmente la foto originale come riferimento. Anche con le impostazioni predefinite è possibile ottenere un risultato realistico, **molto simile ad un'opera dipinta a mano**. Selezionando le opzioni è possibile la ricerca di una varietà di stili per pittura ad olio. Per coloro che necessitano di maggiore flessibilità e che hanno idee su come il dipinto finale dovrebbe essere, c'è un attrezzo chiamato *Direzione traccia*. Questo strumento semi-automatico ed estremamente intelligente è una vera fortuna e vi dà il pieno controllo sulle tracce.

L'effetto **Acquerello** converte una foto in uno **dipinto ad acquerello**. L'acquerello è una delle tecniche pittoriche più difficili e richiede molta esperienza. L'armonia delicata dei colori, le trasparenze, la luminosità sono le caratteristiche che rendono la pittura ad acquerello qualcosa di unico. Questa tecnica utilizza colori solubili ad acqua, le pennellate sottili e leggere non lasciano tracce in rilievo.

L'effetto **Guazzo** (noto anche nella forma francese *gouache*) consente di creare una **pittura a guazzo** da una foto. Guazzo è una tecnica pittorica versatile che utilizza colori densi ed intensi. I tratti gouache sono ben visibili e la tinta è opaca: è possibile sovrapporre colori chiari a quelli scuri e viceversa. Il risultato è appunto un colore più opaco e più luminoso rispetto al normale colore a tempera. L'opacità e la capacità coprente permettono di creare effetti eccezionali che non possono essere raggiunti con altre tecniche. Questa pratica è molto usata nella pittura decorativa e per creare schizzi e disegni a colori.

L'effetto **Fumetti** è una tecnica pittorica, che consente di riprodurre lo stile di famosi artisti del fumetto con pochi clic, utilizzando naturalmente la foto originale come riferimento. La trasformazione delle immagini con un numero limitato di tonalità (colori) viene chiamata **effetto "posterizza"**, per la mancanza dei mezzitoni è simile ad un poster. Questa tecnica viene ampiamente utilizzata nella fotografia d'arte per raggiungere tali effetti.

Penna e inchiostro è una tecnica che cattura i dettagli dell'immagine originale tracciando i contorni con linee sottili e lineari, creando disegni che sembrano essere conseguiti con l'**inchiostro** su carta, proprio come se si utilizzasse una penna - dalle moderne penne stilografiche alla penna d'oca immersa in un calamaio. Dopo l'applicazione di questo effetto, l'immagine che ne risulterà avrà i contorni di un unico colore scelto a piacimento. Usando una comune foto si potrà così ottenere un magnifico disegno! Il risultato sarà sicuramente professionale e di stile.

Linoleografia è una tecnica per **stampare un disegno su carta** usando una **matrice di linoleum**. Questa tecnica è molto simile alla xilografia o incisione su legno, nella quale un foglio di linoleum sostituisce la tavoletta di legno. Le caratteristiche di queste incisioni sono: l'espressività, l'intenso contrasto tra bianco e nero, la luminosità e la ricchezza dei tratti a causa della matrice soffice del linoleum. Alcuni artisti famosi come Matisse e Picasso hanno lavorato con questa tecnica.

L'arte del **Pastello** è una particolare tecnica artistica che colma il divario tra pittura e disegno. I pastelli o matite colorate formano morbidi e vellutati tratti con bordi sottili che possono essere spalmati anche con le dita, infatti hanno durezza variabile e possono essere di vari tipi. Una caratteristica distintiva della tecnica pastello è il "riflesso" dei colori.

Il software offre un certo numero di **preset pronti all'uso**. Si possono usare i preset AKVIS o modificare e salvare le impostazioni preferite come un preset utente per usarlo successivamente. E' possibile importare/esportare i preset creati e salvati.

Il pittore virtuale ArtWork si prenderà cura di **trasformare una foto digitale** in una pittura, ma cos'altro c'è che fa sembrare la vostra creazione come una vera opera d'arte? La **tela** e la **firma dell'artista**! ArtWork offre la scelta tra uno sfondo piatto e una superficie ruvida (tela, carta, ecc) che rende il risultato finale ancora più stupefacente. È possibile aggiungere alla vostra opera una firma o un'iscrizione con il carattere ed il colore desiderato.

Il programma supporta l'**elaborazione batch**, che permette elaborare automaticamente ed in modo simultaneo un gruppo di foto. Potete addirittura creare degli splendidi fumetti, cartoni animati a partire dai filmati!

Che cosa si può fare di bello?

Creare un ritratto ad olio di un vostro amico, dipingere un paesaggio o un frammento di vita. **Provate voi stessi con diversi soggetti!**

È possibile stampare il dipinto finale con una stampante a colori, creandogli una cornice oppure mettendolo in un portaritratto, ma si possono anche aggiungere alcune pennellate reali con vernici ad olio come per effettuare la pittura vera e propria. Con la tecnica Fumetti, realizzare un avatar straordinario è un gioco da ragazzi! Oppure creare un biglietto d'auguri o un divertente poster, e così si dispone di un meraviglioso regalo per amici e familiari.

Non sono necessari nè pennelli nè vernici. ArtWork ha bisogno solo di liberare la vostra fantasia e la vostra creatività!

AKVIS ArtWork funziona come un'applicazione **standalone** (indipendente) e come un **plugin** per i più diffusi programmi di grafica. La versione **plugin** è compatibile con Adobe Photoshop, Photoshop Elements, Corel Paint Shop Pro Photo, ecc. Per maggiori dettagli sulla compatibilità del plugin ArtWork cliccate qui.

COME INSTALLARE I PROGRAMMI AKVIS

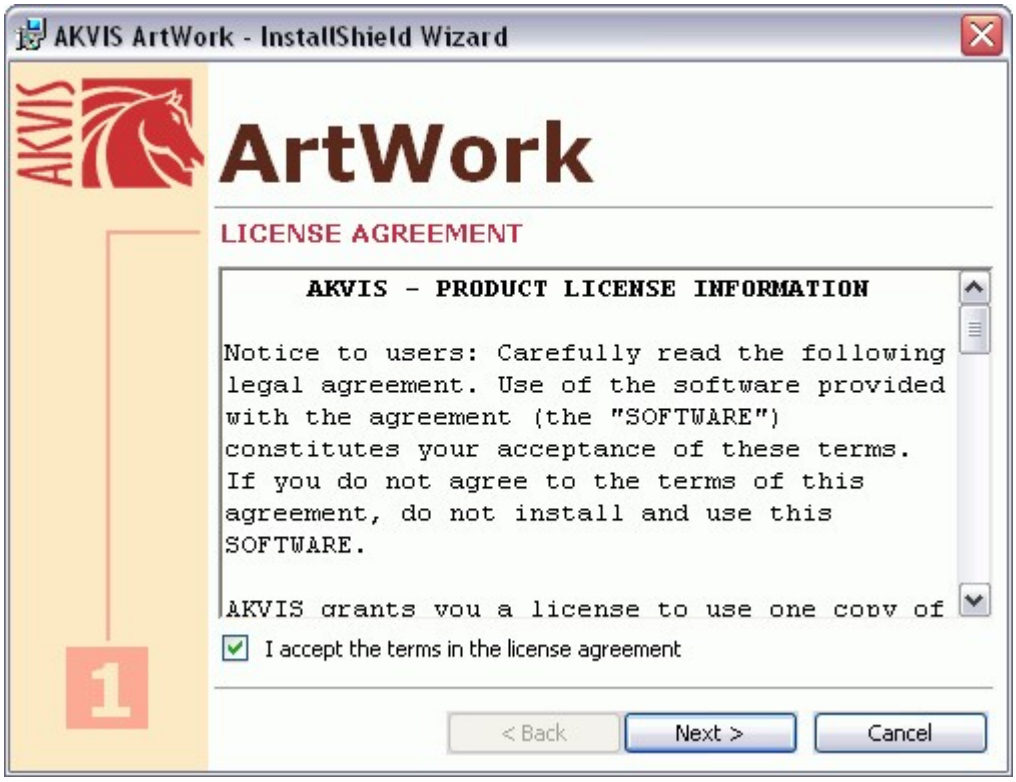
Attenzione! Per poter installare il software è necessario avere i diritti di amministratore sulla postazione in uso.

Prima dell'installazione del plugin, assicurarsi che l'editor grafico, in cui installare il plugin, sia chiuso. Se l'editor grafico fosse aperto durante l'installazione, riavviarlo.

Per installare **AKVIS ArtWork** sul computer con Windows seguire le istruzioni:

- Fare doppio clic sul file di installazione **exe**.
- Scegliere il linguaggio preferito (ad esempio, Italiano) e premere **OK** per cominciare l'installazione.
- Per procedere è necessario leggere ed accettare la **Licenza d'uso**.

  Attivare la casella **Accetto i termini del contratto di licenza** e premere **Avanti**.


AKVIS ArtWork - InstallShield Wizard
AKVIS
ArtWork
LICENSE AGREEMENT
AKVIS - PRODUCT LICENSE INFORMATION
Notice to users: Carefully read the following legal agreement. Use of the software provided with the agreement (the "SOFTWARE") constitutes your acceptance of these terms. If you do not agree to the terms of this agreement, do not install and use this SOFTWARE.
AKVIS grants you a license to use one copy of
I accept the terms in the license agreement
1
< Back
Next >
Cancel

- Selezionare i componenti per l'installazione. Per installare la versione **plugin** selezionare il programma(i) di grafica.

  Nota:

  Se l'editor di grafica non è presente nella lista, attivare il componente **Cartella utente per i plugin**, premere **Cambia**... e selezionare la cartella **Plugins** dell'editor di grafica utilizzato. Ad esempio, C:\Programmi\Corel\Corel Graphics 12\Plugins. È possibile usare la cartella speciale, ad esempio C:\Miei Plugins. In questo caso controllare che la cartella sia selezionata nelle preferenze del programma di grafica.

  Oppure copiare il file **8bf** nella cartella dei plugin dell'editor.

  Per installare la **versione indipendente** (il programma autonomo), controllare che sia attivato il componente **Standalone**. È possibile scegliere di creare un **Collegamento sul Desktop** per il programma.

  Premere **Avanti**.

- Premere **Installa**.

- Ora che tutti i dati necessari sono stati inseriti fare clic su **Avanti** per completare l'installazione. L'installazione è in progressione.

- L'installazione è completata.

  È possibile iscriversi alle notizie di AKVIS (per essere sempre aggiornati). Per fare questo inserire l' indirizzo e- mail.

AKVIS ArtWork - InstallShield Wizard
AKVIS
ArtWork
The InstallShield Wizard has successfully installed AKVIS ArtWork. Click Finish to exit the wizard.
If you want to be kept posted on updates, discounts, contests, subscribe to our Newsletter (2-3 issues a month).
To subscribe to the newsletter, enter your e-mail address below.
e-mail address
5
< Back
Finish
Cancel

- Premere **Fine** per uscire dall'installazione.

Dopo l'installazione della versione **standalone** di **AKVIS ArtWork**, si possono vedere una nuova riga nel menu di Start: **AKVIS - ArtWork** e un collegamento sul Desktop, se durante l'installazione è stata attivata l'opzione **Collegamento sul Desktop**.

Dopo l'installazione del **plugin AKVIS ArtWork** si possono trovarlo nel menu Filtri/Effetti dell'editor di grafica: **Filtro -> AKVIS –> ArtWork**.

Attenzione!

Se un **plugin AKVIS non appare** nell'editor di foto, copiare il file **8bf** (oppure **_64.8bf** per la versione 64 bit) dalla cartella AKVIS nella cartella dei plugin di questo programma.

Leggere le istruzioni come installare i plugin in Photoshop, Paint Shop Pro Photo, PhotoImpact.

COME INSTALLARE I PROGRAMMI AKVIS

Attenzione! Per poter installare il software è necessario avere i diritti di amministratore sulla postazione in uso.

Prima dell'installazione del plugin, assicurarsi che l'editor grafico, in cui installare il plugin, sia chiuso. Se l'editor grafico fosse aperto durante l'installazione, riavviarlo.

Per installare **AKVIS ArtWork** sul Macintosh seguite le istruzioni:

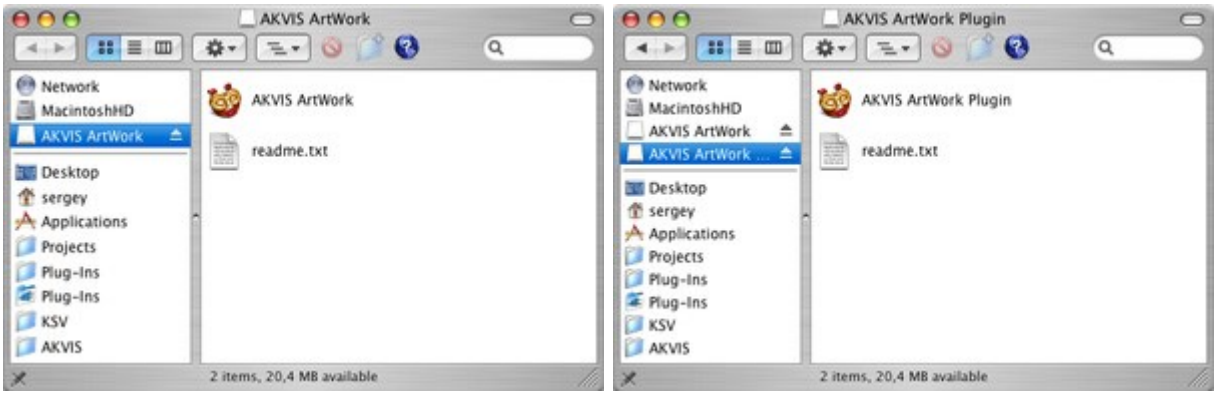
- Aprire il disco virtuale **dmg**:

  - **akvis-artwork-plugin.dmg** (la versione plugin per **Photoshop CS3-CS6**, **Photoshop CC**, **Photoshop Elements 6-11**)
  - **akvis-artwork-legacy.dmg** (la versione plugin per **Photoshop 6-CS**, **Photoshop Elements 1-4**)
  - **akvis-artwork-app.dmg** (la versione **standalone**, applicazione).

- Per procedere è necessario leggere ed accettare la **Licenza d'uso**.

IMPORTANT – Read this License Agreement carefully before clicking on the "Agree" button. By clicking on the "Agree" button, you agree to be bound by the terms of the License Agreement.
AKVIS - PRODUCT LICENSE INFORMATION
NOTICE TO USERS: CAREFULLY READ THE FOLLOWING LEGAL AGREEMENT. USE OF THE SOFTWARE PROVIDED WITH THIS AGREEMENT (THE "SOFTWARE") CONSTITUTES YOUR ACCEPTANCE OF THESE TERMS. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS AGREEMENT, DO NOT INSTALL AND/OR USE THIS SOFTWARE. USER'S USE OF THIS SOFTWARE IS CONDITIONED UPON COMPLIANCE BY USER WITH THE TERMS OF THIS AGREEMENT.
General Grant of License
AKVIS grants you a license to use one copy of the version of this SOFTWARE on any one hardware product for as many licenses as you purchase. "You" means the company, entity or individual whose funds are used to pay the license fee. "Use" means storing, loading, installing, executing or displaying the SOFTWARE. You may not modify the SOFTWARE or disable any licensing or control features of the SOFTWARE except as an intended part of the SOFTWARE's programming features. When you first obtain a copy of the SOFTWARE,
Print
Save...
Disagree
Agree

- Il Finder si aprirà con all'interno l'applicazione **AKVIS ArtWork** o con la cartella **AKVIS ArtWork PlugIn**.



L'applicazione **AKVIS ArtWork** dovrà essere trascinata nella cartella **Applicazioni**.

La cartella **AKVIS ArtWork Plugin** dovrà essere trascinata nella cartella **Plug-Ins** dell'editor di grafica.

Ad esempio, se si utilizza **Photoshop CS6**, spostare il plugin in **Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-Ins**,
se si utilizza **Photoshop CC**: **Applications/Adobe Photoshop CC/Plug-ins**, ecc.

Dopo l'installazione del **plugin AKVIS ArtWork** si possono vedere una nuova voce nel menu Filtri/Effetti dell'editor: **Fitro -> AKVIS –> ArtWork**.

REGISTRAZIONE DEI SOFTWARE AKVIS

Potete acquistare le licenze dei software AKVIS al sito web ufficiale akvis.com.

Per comperare una licenza dovete compilare il modulo nella pagina di acquisto del produttore e ordinare il software usando un sistema di pagamento sicuro. Noi offriamo varie possibilità: carta di credito, bonifico bancario, ecc. Quando il modulo è compilato ed il pagamento è stato effettuato, vi verrà inviato il numero seriale entro pochi minuti.

A questo punto potete procedere con la registrazione del programma.

Attenzione! Durante il processo di attivazione il vostro computer deve essere collegato a Internet. Se ciò non fosse possibile vi offriamo un metodo alternativo (vedi sotto).

Seguite la procedura riportata di seguito per registrare il programma:

- Aprite la finestra **Informazione sul software** di **AKVIS ArtWork**.

AKVIS ArtWork
version 2.0.513.3810-r
Unregistered copy
Evaluation version expires in 10 days
Choose your edition:
Home (Plugin)
Home (Standalone)
Home Deluxe
Business
License for personal use only. You can not use it for commercial purposes. This license registers the standalone edition. The license does not include the Stroke Direction tool.
©2004-2009 AKVIS Software Inc. All rights reserved
The official web-site of the company - akvis.com.
If you have problems, questions, or ideas on how we can improve our software, please contact us at support@akvis.com.
Buy
Activate
Continue

  Questa finestra appare quando lanciate il software non registrato, ma è possibile aprirla anche premendo il pulsante nel programma.

  Inoltre, per il plugin ArtWork, **Adobe Photoshop** vi consente di richiamarlo tramite la finestra dal menu **Aiuto - Info sui Plug-in - ArtWork** (su Macintosh: **Photoshop - Info sui plug-in - ArtWork**)

  > **Notate** che la funzionalità del programma dipende dalla licenza. Durante il periodo di prova voi avete la possibilità di scegliere tra i tipi di licenze: **Home** (Plugin oppure Standalone), **Home Deluxe** o **Business**. Questo vi aiuterà a decidere quale modalità soddisfa di più le vostre esigenze.
  >
  > Guardate la pagina "Comparazione delle licenze" contenente informazioni dettagliate sulle licenze e sulle versioni del prodotto.

- Fate clic su **Registra** per aprire la finestra di **Attivazione**.
- Immettete il vostro nome (il programma sarà registrato a questo nome) ed il vostro numero di serie (la chiave).
- Scegliete il metodo di attivazione - connessione diretta o via e-mail - e premete **Registra**.

  L'attivazione diretta è il metodo più semplice ed immediato, richiede una connessione attiva ad

Internet.

La registrazione è completata.

AKVIS ArtWork
version 2.0.513.3810-r
Licensed to: John Smith
License: Business
Choose your edition:
Home (Plugin)
Home (Standalone)
Home Deluxe
Business
License for commercial institutions and individuals that derive a profit from usage of the Software. The license is valid for both plug-in and standalone and offers full functionality of both editions, including the Stroke Direction tool.
©2004-2009 AKVIS Software Inc. All rights reserved
The official web-site of the company - akvis.com.
If you have problems, questions, or ideas on how we can improve our software, please contact us at support@akvis.com.
Upgrade
Activate
Continue

Nel caso abbiate scelto di attivare il prodotto via e-mail, dovrete inserire il file **ArtWork.lic** (che si riceverà con l'e-mail inviata dal sistema di attivazione) nella cartella seguente:

- Su **Windows Vista, Windows 7, Windows 8**:

  C:\Utenti\Pubblica\Documenti pubblici\AKVIS;
- Su **Windows XP**:

  C:\Documents and Settings\All Users\Documenti condivisi\AKVIS;
- Su **Mac OS X**:

  Utenti/Condivisa/AKVIS o la cartella Casetta dell'utente.

Se il computer non è collegato a Internet

Se il vostro computer non è collegato a Internet seguite le istruzioni qui riportate:

- Scegliete il metodo di attivazione e-mail. Il programma di posta creerà un messaggio di attivazione con tutte le informazioni necessarie.
- Salvate il messaggio su disco o penna USB, ed inviatelo a noi, da un altro computer connesso a Internet.

  Per favore non inviare la schermata! Basta copiare il testo e salvarlo.

  Abbiamo bisogno di sapere il numero di serie del software, HardwareID del computer ed il vostro nome d'attivazione.
- Riceverete la risposta con allegato un file **.lic** (**ArtWork.lic**), salvatelo sulla penna USB e inserite il file nella cartella delle licenze - la cartella AKVIS che si trova in documenti condivisi (o pubblici) - *vedi procedura descritta sopra*. Se non è possibile creare il messaggio, inviateci per favore la chiave del programma e il numero ID dell'Hardware del vostro computer.

CONVERTIRE FOTO IN DIPINTI ARTISTICI

Voi avete la possibilità di scegliere tra i tipi di licenze nella versione di prova. Questo vi aiuterà a decidere quale tipo di licenza soddisfa di più le vostre esigenze.

Comparazione delle licenze:	**Home** (Plugin)	**Home** (Standalone)	**Home Deluxe** (Plugin+Standalone)	**Business** (Plugin+Standalone)
Scopo				
non commerciale	✓	✓	✓	✓
commerciale	–	–	–	✓
Edizione				
Plugin	✓	–	✓	✓
Standalone	–	✓	✓	✓
Funzionalità				
Stili:				
Pittura ad olio	✓	✓	✓	✓
Pittura ad acquerello	✓	✓	✓	✓
Pittura a guazzo	✓	✓	✓	✓
Fumetti dalle fotografie	✓	✓	✓	✓
Disegno a penna e inchiostro	✓	✓	✓	✓
Linoleografia	✓	✓	✓	✓
Pittura a pastello	–	–	✓	✓
Strumenti:				
Strumento Direzione traccia (Pittura ad olio, Pittura a pastello)	–	–	✓	✓
Strumenti di ulteriore elaborazione	–	–	✓	✓
Caratteristiche aggiuntive:				
Aggiungere un testo al dipinto	✓	✓	✓	✓
Imitare la pittura su tela	✓	✓	✓	✓
Preset	✓	✓	✓	✓
Importare/esportare file:				
*.artwork (Preset)	✓	✓	✓	✓
*.direction (Linee guida)	–	–	✓	✓
Elaborazione batch	✓	✓	✓	✓
Stampa	–	✓	✓	✓

EXIF, IPTC	–	✓		
Spazio dei colori				
RGB	✓	✓	✓	✓
CMYK	✓	✓	✓	✓
Lab	✓	✓	✓	✓
Grayscale	✓	✓	✓	✓
8 / 16 bits	✓	✓	✓	✓
32 bits	✓	✓	✓	✓
Formato				
TIFF	✓	✓	✓	✓
JPEG	✓	✓	✓	✓
BMP	✓	✓	✓	✓
PNG	✓	✓	✓	✓
RAW	✓	✓	✓	✓
DNG	✓	✓	✓	✓
PSD	✓	–		
OS				
Windows	✓	✓	✓	✓
Mac OS X	✓	✓	✓	✓
10-giorni di prova gratuita	✓	✓	✓	✓
Prezzo	**€ 55**	**€ 55**	**€ 77**	**€ 145**

AREA DI LAVORO

AKVIS ArtWork funziona come un'**applicazione standalone** (indipendente) e come un **plugin** per i più diffusi programmi di grafica.

Per lanciare **AKVIS ArtWork plugin** selezionarlo dal menu **Filtro -> AKVIS -> ArtWork** in Adobe Photoshop; **Effects –> Plugins -> AKVIS –> ArtWork** in Paint Shop Pro; **Effetti -> AKVIS -> ArtWork** in Corel Photo-Paint.

Per avviare la versione **standalone** di **AKVIS ArtWork** procedere con uno dei seguenti modi:

- Su **Windows**:

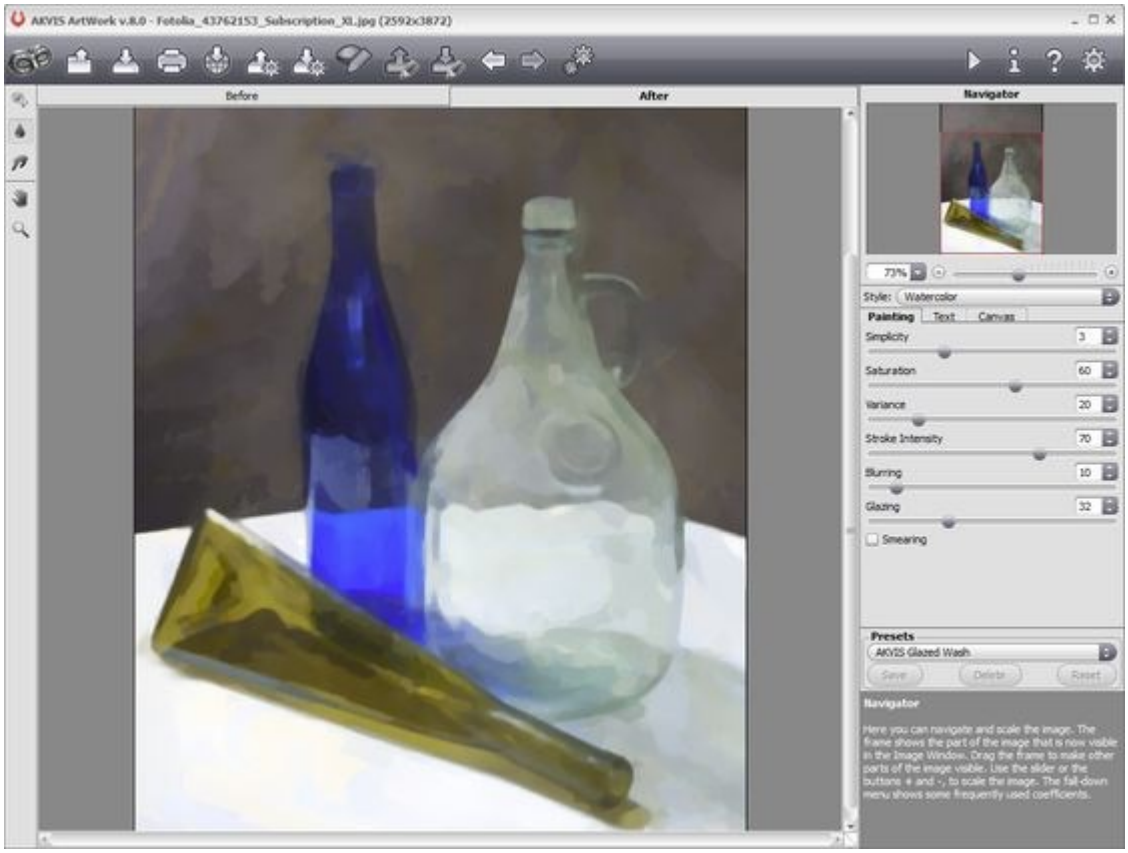
  - **Menu Principale**: premere il pulsante **Start** e da **Tutti i programmi** selezionare **AKVIS -> ArtWork**.

  - Usando la scorciatoia del programma sul Desktop: posizionare il cursore sull'icona del programma **AKVIS ArtWork** e cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse.

- Su **Macintosh**:

  - Usando il **Finder**: selezionare la cartella **Applicazioni** (Application sul Mac inglese), scegliere **AKVIS ArtWork** e fare doppio clic.

L'area di lavoro di **AKVIS ArtWork** appare così:



Area di lavoro di AKVIS ArtWork

La parte sinistra dell'area di lavoro di **AKVIS ArtWork** è occupata dalla **Finestra immagine** con due schede **Prima** e **Dopo**. La scheda **Prima** visualizza l'immagine originale, la scheda **Dopo** mostra la foto elaborata. È possibile passare da una finestra all'altra facendo clic sulla scheda con il tasto sinistro del mouse. Per confrontare l'immagine originale con quella creata, si può anche cliccare sull'immagine premendo/rilasciando il tasto del mouse, il programma automaticamente passa da una scheda all'altra.

Sopra l'immagine, solo in fase di elaborazione, appare la **barra di avanzamento** che mostra la percentuale del lavoro eseguito ed il tasto **Annulla** che consente di interrompere la lavorazione.

Nella parte superiore della finestra c'è il **Pannello di controllo**. Il **Pannello di controllo** ha i seguenti comandi:

- Il pulsante apre la pagina Web del programma **AKVIS ArtWork**.
- Il pulsante permette l'apertura dell'immagine per l'elaborazione (solo nella versione standalone). Tasti rapidi `Ctrl`+`O` su Windows, ⌘+`O` su Mac.

  È possibile visualizzare l'elenco dei file recenti cliccando con il tasto destro del mouse su questo pulsante. Nelle preferenze del programma si può impostare il numero di documenti recenti da visionare.
- Il pulsante permette di salvare l'immagine sul disco (solo nella versione standalone). Tasti rapidi `Ctrl`+`S` su Windows, ⌘+`S` su Mac.
- Il pulsante apre la finestra di dialogo **Stampa** per stampare l'immagine (solo nella versione standalone). Tasti rapidi `Ctrl`+`P` su Windows, ⌘+`P` su Mac.
- Il pulsante consente di pubblicare le immagini dal programma sui social network: Facebook, Twitter, Flickr, Tumblr, Google+.
- Il pulsante permette di esportare i preset (impostazioni salvate per un successivo utilizzo). E' possibile salvare un numero illimitato di preset con estensione **.artwork**.
- Il pulsante permette di importare un elenco di preset (file **.artwork**).
- Il pulsante / mostra/nasconde le linee guida create con lo strumento **Direzione traccia**.
- Il pulsante permette di salvare le linee guida in un file con estensione **.direction**.
- Il pulsante permette di caricare le linee guida precedentemente salvate (file **.direction**).
- Il pulsante cancella l'ultima operazione eseguita (con gli strumenti). È possibile cancellare più operazioni consecutivamente. Tasti rapidi `Ctrl`+`Z` su Windows, ⌘+`Z` su Mac.
- Il pulsante ripristina l'ultima operazione cancellata. È possibile ripristinare più operazioni consecutivamente. Tasti rapidi `Ctrl`+`Y` su Windows, ⌘+`Y` su Mac.
- Il pulsante (solo nella versione standalone) apre la finestra di dialogo **Elaborazione batch** per elaborare automaticamente un gruppo di foto.
- Il pulsante avvia il processo di elaborazione dell'immagine con le impostazioni correnti. Il risultato sarà visualizzato nella scheda **Dopo**.
- Il pulsante (solo nella versione plugin) consente di chiudere la finestra del plugin ed applicare il risultato nell'editor di foto.
- Il pulsante mostra le informazioni sul programma, sulla licenza e sulla versione.
- Il pulsante apre i file d'**Aiuto** del programma. Tasto rapido `F1`.
- Il pulsante apre la finestra di dialogo **Preferenze** che permette di modificare le impostazioni del programma.

Sulla destra c'è la **Barra degli strumenti** con:

- Il pulsante attiva/disattiva la **Finestra di anteprima.** Lo strumento è utilissimo per mostrare rapidamente il risultato ed analizzare le diverse zone dell'immagine.

Strumenti di direzione *- Disponibili solo per le licenze* ***Home Deluxe*** *e* ***Business****:*

- Il pulsante attiva lo strumento **Direzione traccia** che serve a definire le linee guida, successivamente il programma convertirà l'immagine in un dipinto indirizzando le pennellate a seguire le linee guida tracciate (solo nell'effetto **Olio** e **Pastello**).
- Il pulsante attiva lo strumento **Gomma** che permette di cancellare le linee guida create con lo strumento **Direzione traccia**.

Strumenti di ulteriore elaborazione *– Attivi solo nella scheda* ***Dopo*** *e disponibili unicamente per le licenze* ***Home Deluxe*** *e* ***Business****:*

- Il pulsante attiva lo strumento **Sbavatura** che permette di modificare manualmente l'immagine elaborata, ad esempio per perfezionarla, eliminando le irregolarità della pittura (solo negli effetti **Olio**, **Acquerello**, **Guazzo**, **Pastello**).
- Il pulsante attiva lo strumento **Sfocatura** che consente di ridurre manualmente la nitidezza dell'immagine, ammorbidendo i bordi e diminuendo il contrasto dei colori (solo negli effetti **Acquerello** e **Guazzo**).

Strumenti supplementari:

- Il pulsante attiva lo strumento **Mano** che permette di scorrere l'immagine nella finestra qualora l'intera immagine abbia una dimensione non adatta ad essa. Per spostare l'immagine selezionare lo strumento, posizionare il cursore all'interno della foto, premere il tasto sinistro del mouse e, tenendolo premuto, spostare l'immagine nella finestra.

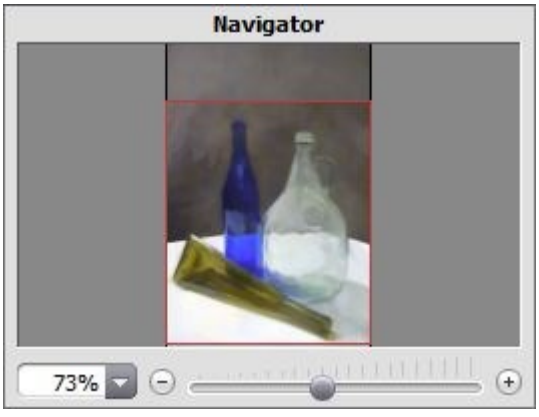
  Facendo doppio clic sull'icona, sulla Barra degli strumenti, adatta l'immagine alla **Finestra immagine**.

- Il pulsante attiva lo strumento **Zoom** che permette di scalare l'immagine. Per aumentare la scala dell'immagine fare clic con il tasto sinistro del mouse sull'immagine. Per ridurla usare il tasto sinistro del mouse + `Alt`. Premere `Z` per accedere rapidamente a questo strumento.

  Facendo doppio clic sull'icona, sulla Barra degli strumenti, mostra l'immagine nelle dimensioni reali, impostando la scala al 100%.

Navigare e scalare l'immagine usando la finestra **Navigatore**.

Questa finestra riproduce la copia ridotta dell'immagine. La cornice mostra la parte dell'immagine visibile al momento nella **Finestra immagine**; l'area esterna ad essa sarà ombreggiata. Trascinando la cornice rossa si potranno vedere altre parti dell'immagine, durante lo spostamento la cornice cambia colore diventando verde. Per spostarla portare il cursore al suo interno, premere il tasto sx del mouse e, mantenendolo premuto, trascinare la cornice nel **Navigatore**.



Finestra Navigatore

Per far scorrere l'immagine nella **Finestra immagine** premere la barra spaziatrice sulla tastiera e trascinare l'immagine premendo il tasto sinistro di mouse, il cursore si trasformerà in una mano. Oppure

utilizzare la rotella del mouse per spostare l'immagine su/giù; mantenendo il tasto `Ctrl` (o ⌘ su Mac) premuto, utilizzare la rotella del mouse per spostare l'immagine a destra/sinistra; mentre per ridurre/ingrandire l'immagine premete il tasto `Alt` (`Opzione` su Macintosh) utilizzando sempre la rotella del mouse.

Per scalare l'immagine usare il cursore o i pulsanti ⊕ e ⊖. Cliccando sul pulsante ⊕ o spostando il cursore verso destra, la scala dell'immagine aumenta. Cliccando sul pulsante ⊖ o spostando il cursore verso sinistra, la scala dell'immagine si riduce.

È possibile cambiare la scala dell'immagine anche immettendo un nuovo coefficiente nel campo della scala.

Inoltre, sempre per modificare la scala dell'immagine, si possono usare i tasti rapidi: `+` per aumentarla e `-` per ridurla.

Sotto il **Navigatore** c'è il **Pannello impostazioni** dove si può scegliere l'effetto (dall'elenco **Stile**) e regolare le rispettive impostazioni.

Il **Pannello impostazioni** è composto da tre schede: **Pittura**, **Testo**, **Tela**.

- Nella scheda **Pittura** si possono regolare le impostazioni per la conversione della foto in un dipinto.
- Nella scheda **Testo** si può aggiungere una scritta o la firma al dipinto, regolando le rispettive impostazioni
- Nella scheda **Tela** si può scegliere e impostare la trama di una tela o di qualsiasi altra superficie.

Nel campo **Preset** si possono salvare le impostazioni preferite come un preset (predefinito) per usarlo successivamente. Le impostazioni possono essere salvate, modificate, cancellate. Quando si avvia il programma o il plugin vengono utilizzate le impostazioni del preset usato per ultimo.

Attenzione! I predefiniti salvano solo le informazioni delle impostazioni delle schede **Pittura-Testo-Tela**.

Sotto il **Pannello impostazioni**, per impostazione predefinita, è possibile vedere alcuni **Suggerimenti**: una breve descrizione del parametro/pulsante quando il cursore passa sopra uno di essi. Cliccando su (preferenze del programma) è possibile modificare la posizione del campo **Suggerimenti** oppure nasconderlo.

COME USARE IL PROGRAMMA

AKVIS ArtWork applica diverse tecniche di pittura alle foto digitali.

Il software può lavorare come **programma standalone** (autonomo) e come un **plugin** in un editor di grafica.

Seguire le istruzioni sottostanti per trasformare una foto in un dipinto:

- **Passaggio 1.** Aprire un'immagine.
  - Se si lavora con il programma standalone:

    La finestra di dialogo **Seleziona file per l'apertura** si apre facendo doppio clic sull'area di lavoro vuota del programma o cliccando sull'icona nel **Pannello di controllo**. E' possibile anche trascinare l'immagine scelta direttamente nell'area di lavoro del programma. Il programma standalone di **AKVIS ArtWork** supporta i file in formato **JPEG**, **RAW**, **PNG**, **BMP** e **TIFF**.
  - Se si lavora con il plugin:

    Aprire un'immagine nell'editor di grafica selezionando il comando **File -> Apri** oppure usando i tasti rapidi `Ctrl`+`O` (⌘+`O` su Macintosh).

    Lanciare il plugin **AKVIS ArtWork** selezionandolo da: **Filtro -> AKVIS -> ArtWork** in Adobe Photoshop; **Effetti –> Plugins -> AKVIS –> ArtWork** in Corel Paint Shop Pro; **Effetti -> AKVIS -> ArtWork** in Corel Photo-Paint.

Finestra di AKVIS ArtWork

- **Passaggio 2.** Scegliere una tecnica di pittura dall'elenco **Stile**.

  Il programma offre sei stili: **Olio**, **Acquerello**, **Guazzo**, **Fumetti**, **Penna e inchiostro**, **Linoleografia** e **Pastel**.
- **Passaggio 3.** Regolare i parametri per la conversione nella scheda **Pittura**.

  Il risultato sarà visualizzato nella **Finestra di anteprima** (eccetto per lo stile **Linoleografia**, dove la finestra d'anteprima non è attiva ed è necessario avviare l'elaborazione dell'immagine).

  La **Finestra di anteprima** usa le impostazioni delle schede **Pittura** e **Tela**. Essa è un riquadro

contornato da una linea tratteggiata ("formiche in marcia"). Per muoverla, spostare il cursore all'interno del quadrato, premere il tasto sinistro del mouse e, tenendolo premuto, trascinare la cornice nella posizione desiderata. Un altro modo per spostarla è quello di fare doppio clic, con il pulsante sinistro del mouse, sul punto richiesto. Ogni volta che viene spostata il programma elabora automaticamente l'interno della zona. La **Finestra di anteprima** scompare dopo l'inizio della conversione dell'immagine e appare nuovamente se si passa alla scheda **Prima** (se il pulsante è premuto).

Per confrontare rapidamente l'immagine originale con il risultato dell'elaborazione è sufficiente cliccare sull'immagine.

La **Dimensione della finestra di anteprima** viene regolata nella finestra di dialogo **Preferenze** (pulsante).

Finestra di anteprima

- **Passaggio 4.** Premere il pulsante per convertire la foto originale in un dipinto con le nuove impostazioni. Se i valori non sono stati modificati, il programma elabora l'immagine con le impostazioni predefinite (impostazioni di default di AKVIS "***AKVIS Default***" o l'ultimo preset utilizzato).

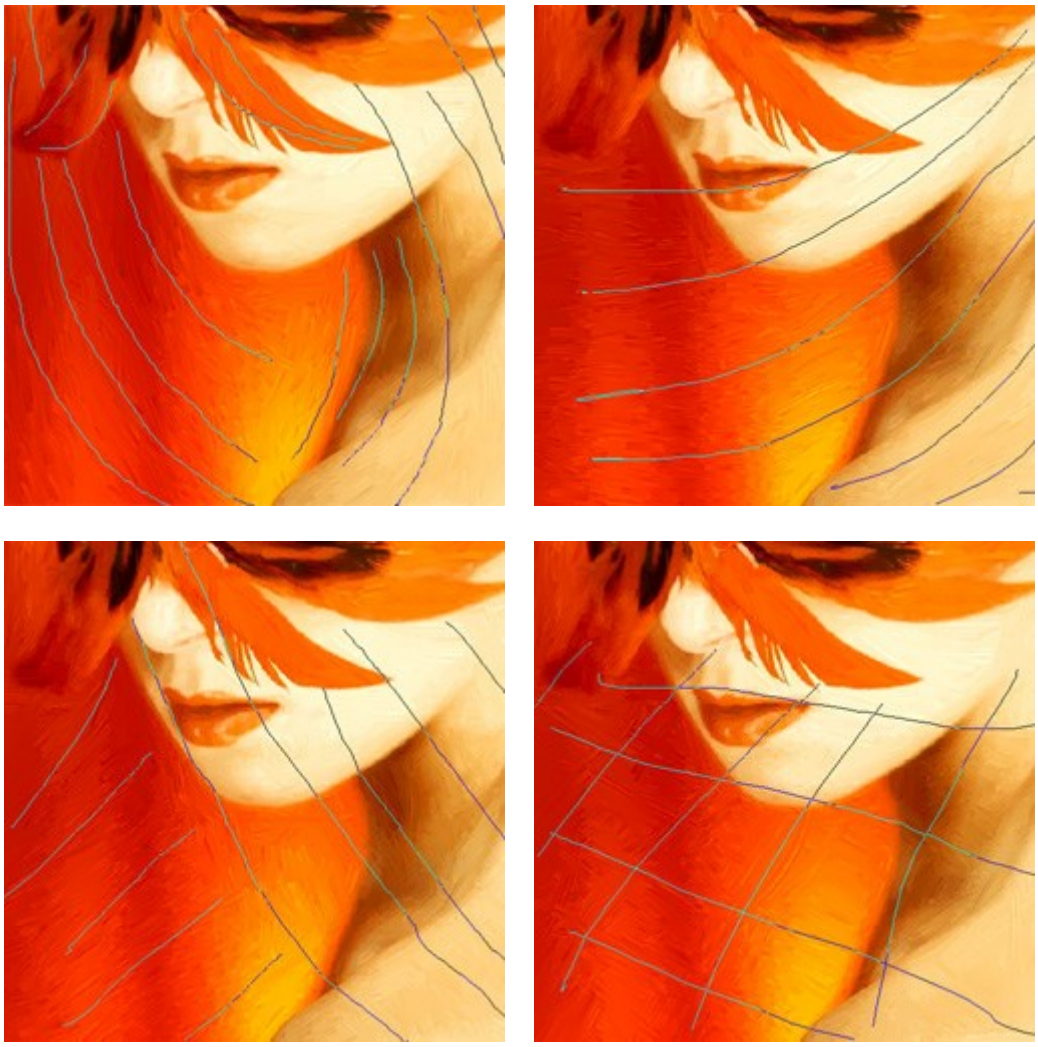
  Nota: Si può osservare l'elaborazione in tempo reale, perchè il programma offre l'opzione di elaborazione animata. È possibile interrompere l'elaborazione in fase di riempimento delle aree bianche e salvare l'immagine semi-elaborata. Il pulsante **Annulla** sulla la barra di avanzamento interrompe il processo di elaborazione.

- **Passaggio 5.** Nelle versioni Home Deluxe e Business, lo stili **Olio** e **Pastel** ha lo strumento **Direzione traccia** , una funzione molto utile, che consente di definire la direzione delle pennellate.

  Per modificare le ***linee guida*** usare gli strumenti e ed i pulsanti e (elimina/ripristina l'ultima linea disegnata).

  - **Direzione traccia** . Tracciare con la matita le *linee guida* lungo le quali verranno disegnati i tratti del pennello. Le modifiche saranno visualizzate nella **Finestra di anteprima**. Per elaborare l'intera immagine cliccare sul pulsante .
  - **Gomma** . Usare questo strumento per cancellare le linee disegnate. La dimensione della gomma può essere regolata nella finestra pop-up visualizzata con il clic destro sull'immagine.

  Suggerimento: È possibile salvare le *linee guida* in un file con estensione **.direction** usando il pulsante , questo servirà a riprendere successivamente il lavoro interrotto. Si possono caricare le linee guida salvate cliccando su , esse verranno adattate alla dimensione dell'immagine.



- **Passaggio 6.** Se necessario, regolare le impostazioni della scheda **Tela** o della scheda **Testo**.

  Premere il pulsante per avviare nuovamente la trasformazione.

- **Passaggio 7.** Solo per gli effetti **Olio**, **Acquerello**, **Guazzo** e **Pastello**, ed unicamente per le licenze Home Deluxe/Business:

  È possibile utilizzare gli **strumenti di ulteriore elaborazione**: **Sbavatura** (in **Olio**/**Acquerello**/**Guazzo**/**Pastello**) e **Sfocatura** (solo per gli effetti **Acquerello**/**Guazzo**) per migliorare il risultato finale.

  > **Attenzione!** Questi strumenti sono attivi solo nella scheda **Dopo**. Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante , le modifiche apportate con questi strumenti **andranno perse**! Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

- **Passaggio 8.** È possibile salvare come preset le impostazioni che interessano per usarle successivamente. Per salvare un preset digitare il nome nel campo **Preset** e premere il pulsante **Salva**. All'avvio, il programma, userà le impostazioni di questo preimpostato. Se cambieranno i valori dei parametri, si potrà sempre ritornare alle impostazioni di default del preset premendo il pulsante **Ripristina**.

  Per cancellare un preset selezionarlo nell'elenco e premere **Elimina**.

  Per elaborare un'immagine con le impostazioni di un certo preset, bisogna selezionarlo nel menu a comparsa e premere il pulsante .

  È possibile anche esportare/importare tutti i preset usando i pulsanti e nel **Pannello di controllo**.

- **Passaggio 9.** Salvare l'immagine elaborata.

  - Se si lavora con il programma standalone:

Premere il pulsante nel **Pannello di controllo** di **AKVIS ArtWork**, inserire un nome per il file in **Salva con nome**, scegliere il formato (**TIFF**, **BMP**, **JPEG** o **PNG**) ed indicare la cartella di destinazione.

- Se si lavora con il plugin:

  Premere il pulsante per applicare il risultato e chiudere la finestra. Il plugin **AKVIS ArtWork** verrà chiuso e l'immagine elaborata sarà visualizzata nell'area di lavoro dell'editor di grafica.

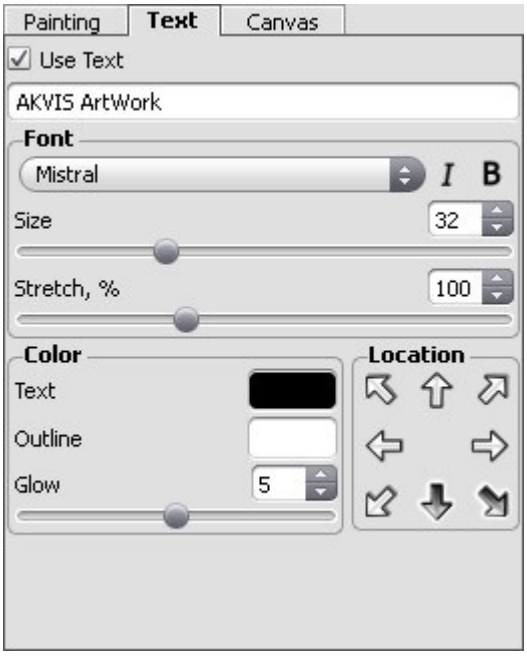
  Nel programma di grafica richiamare **Salva con nome** usando il comando **File -> Salva con nome**, inserire un nome per il file, scegliere il formato ed indicare la cartella di destinazione.

Risultato finale

La versione standalone di **AKVIS ArtWork** permette di stampare l'immagine. Premere , regolare le impostazioni di stampa nella finestra di dialogo **Stampa** e premere il pulsante **Stampa**.

AGGIUNGERE UN TESTO AL DIPINTO

È possibile aggiungere all'opera d'arte un'iscrizione con il carattere ed il colore desiderato. Usare la scheda **Testo** per aggiungere una scritta o la firma al dipinto.



Scheda Testo

Scrivere il testo nella casella preposta (max 250 caratteri). Di base i parametri della tabulazione sono disabilitati; per far apparire la scritta sull'immagine bisogna selezionare la casella **Usa testo**.

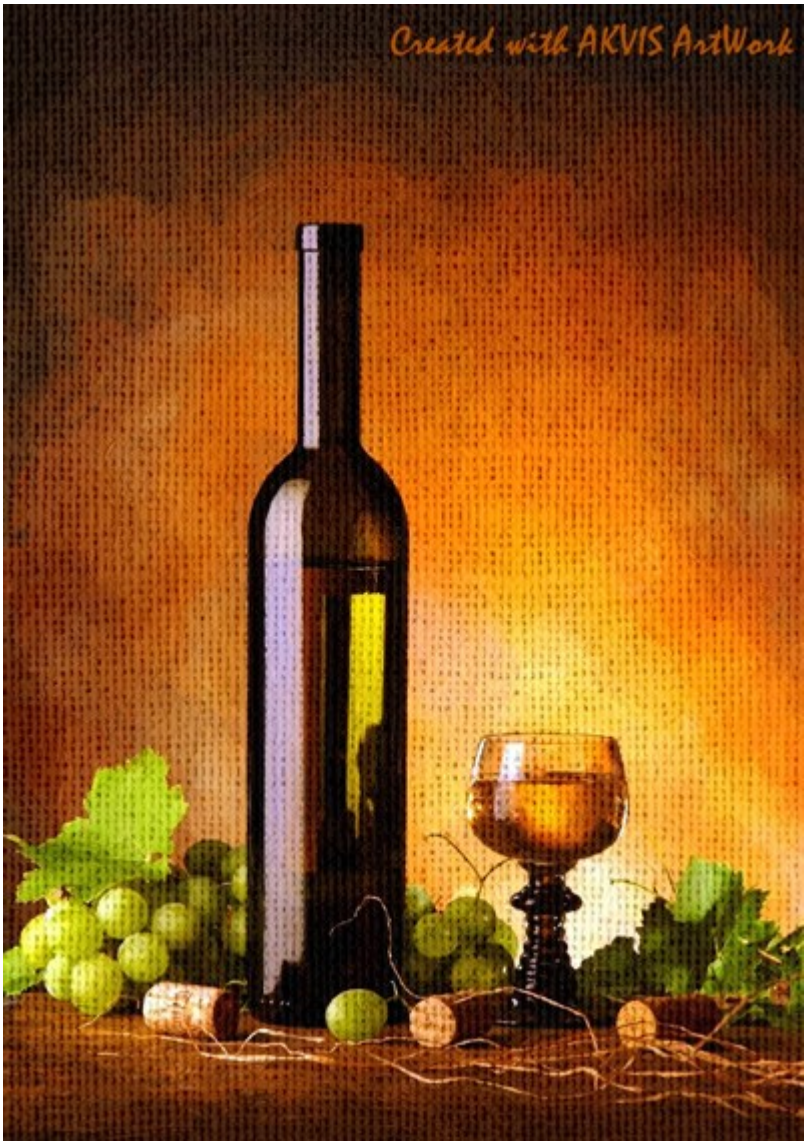
Ci sono tre gruppi di parametri:

- **Carattere**
  - Il menu a discesa contiene una serie di font di sistema (un **Insieme** di caratteri) che possono essere usati quando si digita il testo.
  - Il parametro **Dimensione** (10-100) definisce la dimensione del carattere.
  - Il parametro **Spaziatura** (50%-200%) permette di ridurre o espandere il testo modificando l'intervallo del carattere.
  - I tasti *I* e **B** applicano, al font scelto, lo stile corsivo o grassetto.
- **Colore**
  - Il colore del testo è visibile nella casella a lato della scritta **Testo**. E' possibile cambiare il colore cliccando sulla casella e selezionandone un altro dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.
  - Il colore esterno del carattere è visibile nella casella a lato della scritta **Contorno**. Si può cambiare il colore cliccando sulla casella e selezionandone un altro dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**. Per cancellare il colore e lasciare la casella vuota è sufficiente cliccarci sopra con il tasto destro del mouse.
  - Il parametro **Bagliore** (0-10) serve a mettere in evidenza l'ampiezza e la luminosità del contorno.

Senza bagliore

Bagliore = 10

- **Posizione**
  - Usare le 8 frecce per definire la posizione della scritta. E' possibile spostare il testo in ogni angolo e allinearlo usando le frecce diagonali.



Un esempio di scritta

IMITARE LA PITTURA SU TELA

AKVIS ArtWork non offre solo la conversione di una fotografia in un dipinto, ma permette anche di imitare un disegno su tela o su qualsiasi altra superficie, come la carta increspata, un muro di mattoni, un rivestimento metallico o di ceramica, ecc.

Per utilizzare questa opzione, modificare le impostazioni nella scheda **Tela**.

Per impostazione predefinita i parametri della scheda sono disabilitati e l'immagine si presenta come se fosse disegnata su carta normale. Per attivare i parametri della scheda **Tela** seleziona la casella **Usa tela**.

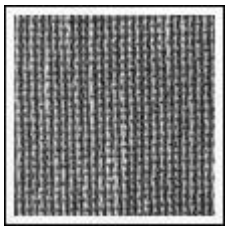
La casella "Usa tela" è disattivata

La casella "Usa tela" è selezionata

La tela viene generata e riproduce il tessuto scelto. Per definire una trama esistono i seguenti parametri "generazione e applicazione":

Modificare le proprietà della texture::

- **Texture o trama**. Selezionare una texture dalla **Libreria texture**. Per aprire la **Libreria texture** cliccare due volte con il pulsante sinistro del mouse sulla casella che contiene il campione del materiale.

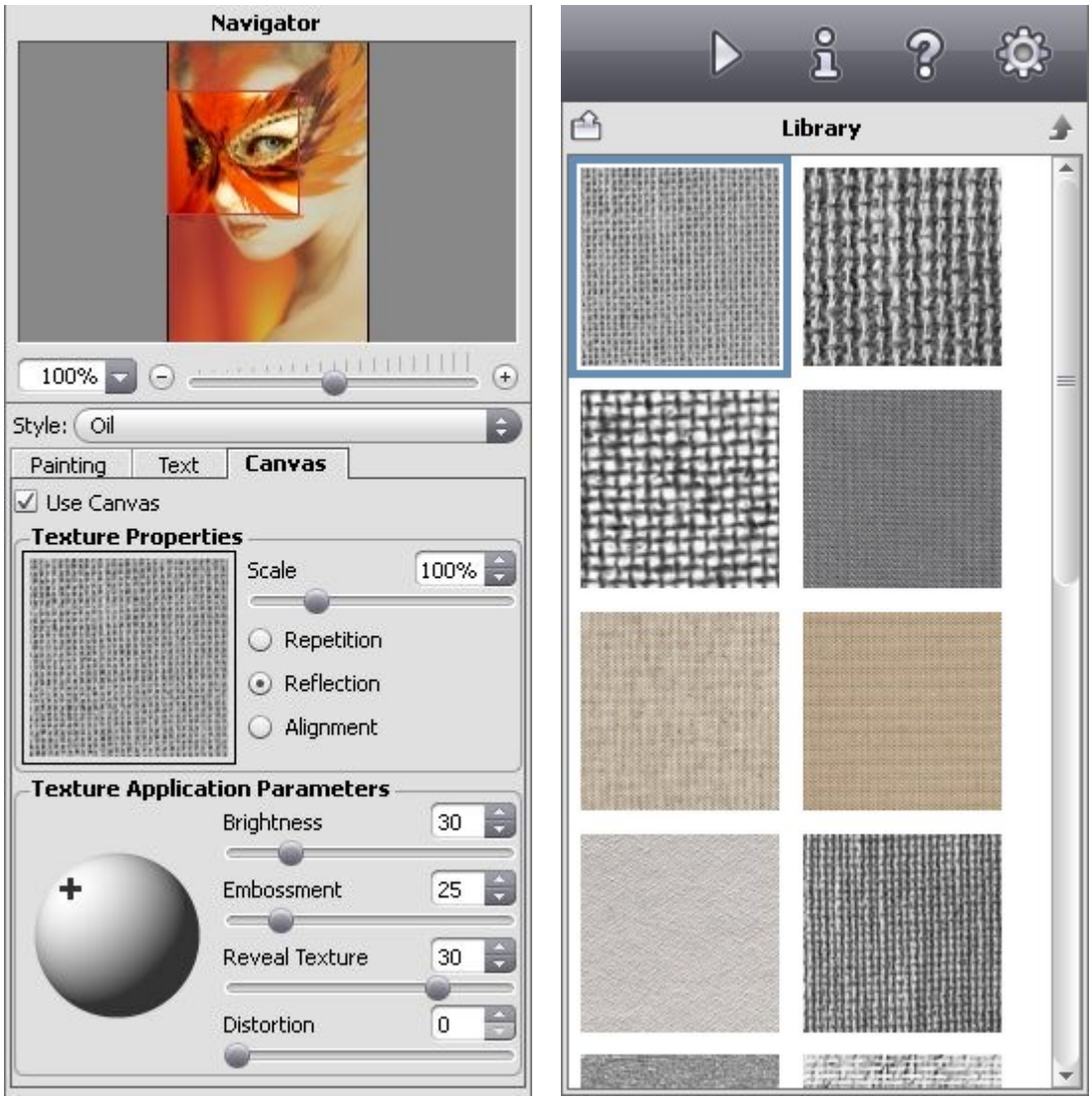


Selezionare una texture con un doppio clic del mouse.

E' possibile utilizzare una propria texture. A tal fine, creare e salvare un modello in una cartella sul computer. Il modello può essere quadrato o rettangolare e deve essere salvato in formato **JPEG**, **BMP**, **TIFF** o **PNG**.

Per caricare una texture in **AKVIS ArtWork**, aprire la **Libreria texture**, cliccare su e selezionare una texture nella finestra di dialogo **Seleziona file per l'apertura**.

Per tornare alla scheda **Tela** senza selezionare nulla cliccare su .



- **Scala**. Il parametro imposta la dimensione del motivo. Per impostazione predefinita la **Scala** è impostata al 100%. Più alto è il suo valore più grande è il disegno.

Scala = 70%

Scala = 150%

- Ci sono le seguenti opzioni che definiscono il **modo in cui la tela viene creata**:

  Ripetizione. Quando questa opzione è selezionata la tela viene creata dalla semplice ripetizione di un determinato motivo.

La opzione "Ripetizione" è selezionata

Riflesso. Quando questa opzione è selezionata, la tela viene generata dalla ripetizione di un determinato disegno. La differenza dalla modalità di **Ripetizione** è che le estremità dei motivi sono unite e si riflettono a specchio.

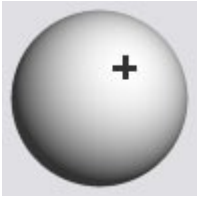
La opzione "Riflessione" è selezionata

Allineamento. Questa opzione aiuta quando la texture iniziale ha una trama irregolare. Se si applica la texture così com'è, si vedrà dove il motivo si unisce. Per evitare questo è opportuno selezionare l'opzione **Allineamento texture**.

La opzione "Allineamento" è selezionata

Regolazione dei parametri della texture applicata:

- **Fonte di luce**. Utilizzare il segno "+" sulla sfera per impostare la probabile sorgente di luce. La posizione della fonte di luce influenza la creazione della trama. Per modificare la posizione della sorgente luminosa premere il tasto sinistro del mouse su un punto qualsiasi della sfera, il cursore "+" automaticamente si sposterà.



- **Luminosità**. Il parametro permette di cambiare la luminosità della struttura. I valori del parametro variano da 0 a 150. Più alto è il valore più chiara è la texture. Di conseguenza, l'immagine risulterà più luminosa.

Luminosità = 20

Luminosità = 70

- **Rilievo**. Il parametro consente il rilievo della texture. I valori del parametro variano da 0 a 150. A 0 la texture è piatta. Quando si aumenta il suo valore la trama si accentua.

Rilievo = 20

Rilievo = 50

- **Evidenzia trama**. Il parametro definisce in che misura la trama è visibile attraverso l'immagine. I valori del parametro variano da 0 a 40. Più alto è il valore maggiore è visibile la trama e minore l'immagine originale. Un suo valore elevato influenza la **Luminosità** ed il **Contrasto** della texture.

Evidenzia trama = 20

Evidenzia trama = 36

- **Distorsione**. Il parametro definisce la chiarezza dell'immagine. I valori del parametro variano da 0 a 50. Più alto è il suo valore più distorta e sfocata risulterà l'immagine.

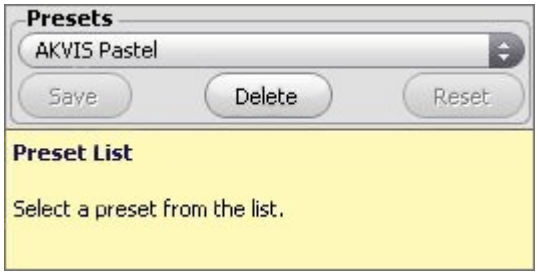
Distorsione = 0

Distorsione = 20

LAVORARE CON I PRESET

AKVIS ArtWork permette di salvare come preset le impostazioni che interessano, per un successivo utilizzo.

Per salvare un preset, digitare un nome nel campo **Preset** e premere il pulsante **Salva**. Quando il programma verrà avviato successivamente, userà le impostazioni dell'ultimo preimpostato.



Se cambieranno i valori dei parametri, si potrà sempre ritornare alle impostazioni di default del preset premendo il pulsante **Ripristina**.

Per cancellare un preset selezionarlo nell'elenco e premere **Elimina**.

Per elaborare un'immagine con le impostazioni di un certo preset, bisogna selezionarlo nel menu a comparsa e premere il pulsante .

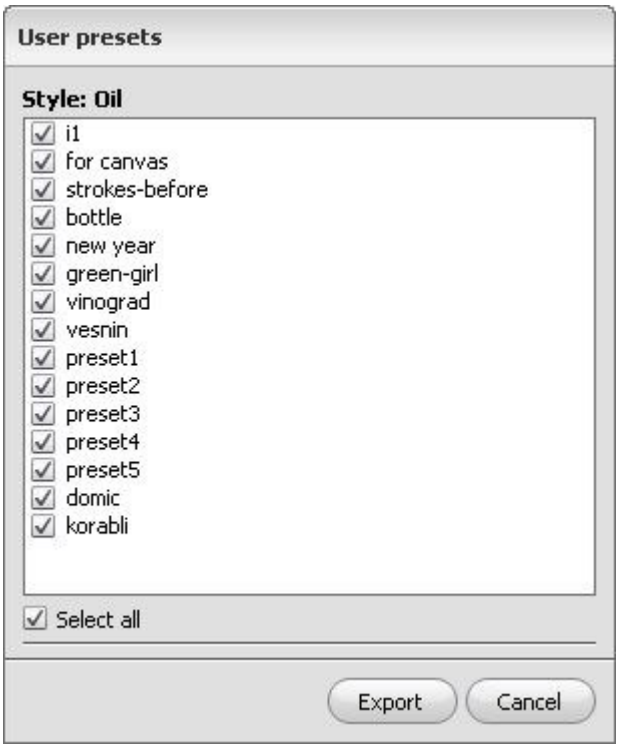
Attenzione! I preset salvano solo le impostazioni delle schede **Disegno-Testo-Tela**.

Il programma offre un certo numero di **preset AKVIS**. E' possibile usarli "come sono" oppure cambiare le impostazioni per ottenere un risultato diverso, forse migliore.

E' possibile esportare/importare tutti i preset usando i pulsanti e nel **Pannello di controllo**.

Il pulsante permette di esportare i preset (impostazioni salvate per un successivo utilizzo). E' possibile salvare un numero illimitato di preset con estensione **.artwork**. Seguire le istruzioni:

1. Premere il pulsante **Esporta preset** nel **Pannello di controllo**.
2. Selezionare i preset nella finestra di dialogo **Preset utente**. La casella **Seleziona tutto** permette di scegliere o non scegliere tutti i preset in elenco.

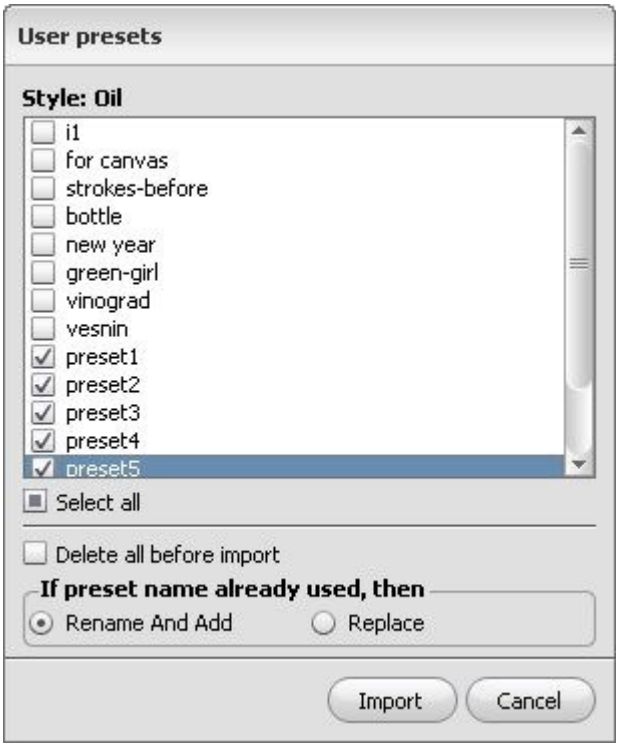


3. Premere il pulsante **Esporta**.
4. Nella finestra di dialogo **Esporta preset** digitare un nome per il file (ad esempio, ***impostazioni.artwork***), indicare la cartella di destinazione e premere il pulsante **Salva**.

Attenzione! I preset di AKVIS sono impossibili da esportare.

Il pulsante permette di importare un elenco di preset (file **.artwork**). Seguire le istruzioni:

1. Premere il pulsante **Importa preset** nel **Pannello di controllo**.
2. Nella finestra di dialogo **Importa preset** scegliere un file con estensione **.artwork** e premere il pulsante **Apri**.
3. Si apre la finestra di dialogo **Preset utente**, selezionare i preset presenti in questa finestra. La casella **Seleziona tutto** permette di scegliere o non scegliere tutti i preset nell'elenco del file.



4. Se necessario, attivare la casella **Elimina tutto prima di importare** per eliminare tutti i preset precedenti dall'elenco **Preset** nel **Pannello impostazioni**.

   Attenzione! I preset di AKVIS sono impossibili da eliminare.

5. Se un preset importato ha lo stesso nome di uno già presente nel programma e la casella **Elimina tutto prima di importare** è disattivata, selezionare il modo di importazione:

   Usare **Sostituisci** per sovrascrivere i preset.

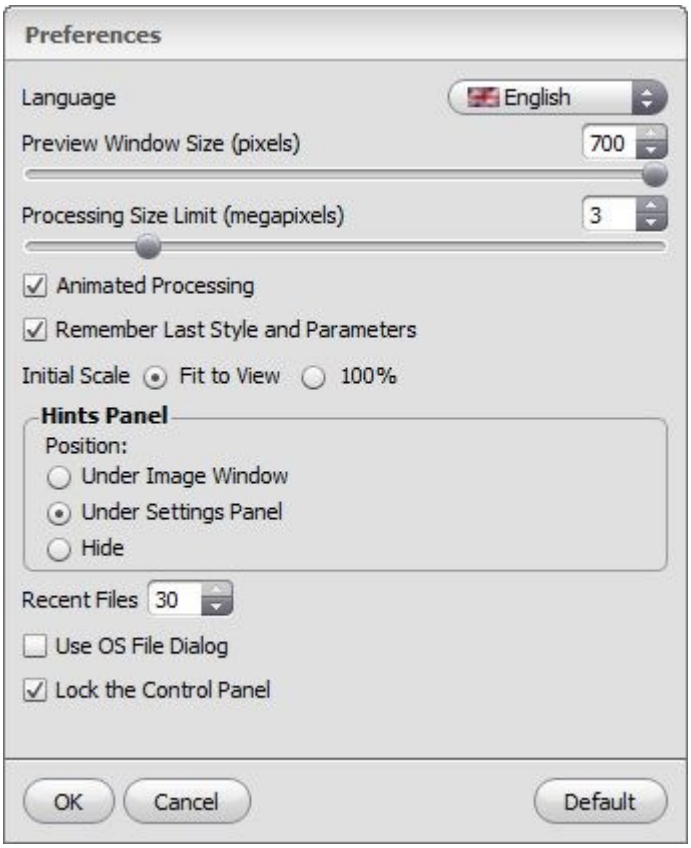
   Usare **Rinomina e aggiungi** per cambiare automaticamente i nomi dei preset importati e salvarli nell'elenco del programma.

   I preset selezionati, i cui nomi non corrispondono a nessuno di quelli già in elenco nel programma, verranno aggiunti in fondo alla lista.

6. Premere il pulsante **Importa**.

PREFERENZE DEL PROGRAMMA

Il pulsante apre la finestra di dialogo **Preferenze** del programma, essa appare come questa:



- **Linguaggio**. Questa opzione consente di cambiare l'interfaccia del programma in un'altra lingua. Scegliere quella desiderata dal menu a tendina.
- **Dimensione della finestra di anteprima**. La dimensione della **Finestra di anteprima** può avere valori da 200x200 a 700x700 pixel. Per impostazione predefinita il parametro ha un valore = 300, corrispondente all'area di anteprima rapida con proporzioni 300x300 px.
- **Valore dimensione di elaborazione**. L'operazione di lavorazione delle immagini può essere molto lunga in termini di tempo. Il parametro consente di accelerare l'elaborazione delle immagini, riducendone temporaneamente le dimensioni. Quando la dimensione del file (in megapixel) non supera il valore definito, l'immagine è trasformata in modo normale. Se il file caricato è più grande, il programma ridurrà l'immagine, la elaborerà e poi la riporterà nuovamente alle dimensioni iniziali.
- **Elaborazione animata**. Questa opzione permette di osservare in tempo reale la trasformazione di una foto in dipinto. Ciò rende il processo più divertente ma richiede maggior tempo per essere completato. È possibile disattivare l'opzione per accelerare l'elaborazione; in questo caso il risultato verrà mostrato solo al termine della trasformazione.
- **Ricorda l'ultimo stile e le impostazioni**. Selezionando la casella verranno conservate le modifiche apportate alle impostazioni ed applicate ad ogni avvio del programma.
- **Scala iniziale**. Il parametro definisce il modo in cui l'immagine, dopo l'apertura, viene adattata alla **Finestra immagine**.

  Il parametro offre due opzioni:

  - **Adatta alla visualizzazione**, ridimensionamento dell'immagine. La scala viene modificata affinchè l'immagine sia completamente visibile nella **Finestra immagine**;

  - **100%**, l'immagine non viene scalata. In generale, quando la scala = 100%, è visibile solo una parte dell'immagine.
- **Suggerimenti**. Quando il cursore passa sopra ad un parametro o ad un pulsante si può vedere una sua breve descrizione. È possibile selezionare come mostrare il campo **Suggerimenti**:

- **Sotto la Finestra immagine**. Questa opzione permette di mostrare i suggerimenti nella finestra principale, sotto l'immagine. Optare per questa se lo spazio sulla schermata non è sufficiente (per altezza).

- **Sotto il Pannello impostazioni** (Impostazione predefinita). Selezionare questa opzione per mostrare i suggerimenti in basso a destra, sotto le impostazioni.

- **Nascondi**. Scegliere questa opzione per nascondere il campo **Suggerimenti**.

- **File recenti** (solo nella versione standalone). Questa opzione consente di stabilire il numero di documenti recenti, in ordine di tempo, visualizzati nell'elenco e consultabile cliccando con il tasto destro del mouse su , per un max di 30 file.

- **Utilizza la finestra di dialogo OS per aprire/salvare i file**. Questa opzione permette d'utilizzare la finestra di dialogo Apri/Salva di sistema. Per impostazione predefinita viene utilizzata la finestra di dialogo AKVIS.

- **Blocca il Pannello di controllo**. Se la casella è selezionata il pannello superiore è sempre visibile. Deselezionare l'opzione per sbloccare tale pannello, per nasconderlo/mostrarlo (facendo clic sul piccolo triangolo centrale). Il pannello minimizzato viene nuovamente mostrato quando si sposta il cursore sopra di esso.

Per applicare i cambiamenti premere **OK**.

Per ripristinare le impostazioni predefinite premere **Predefinito**.

ELABORAZIONE BATCH

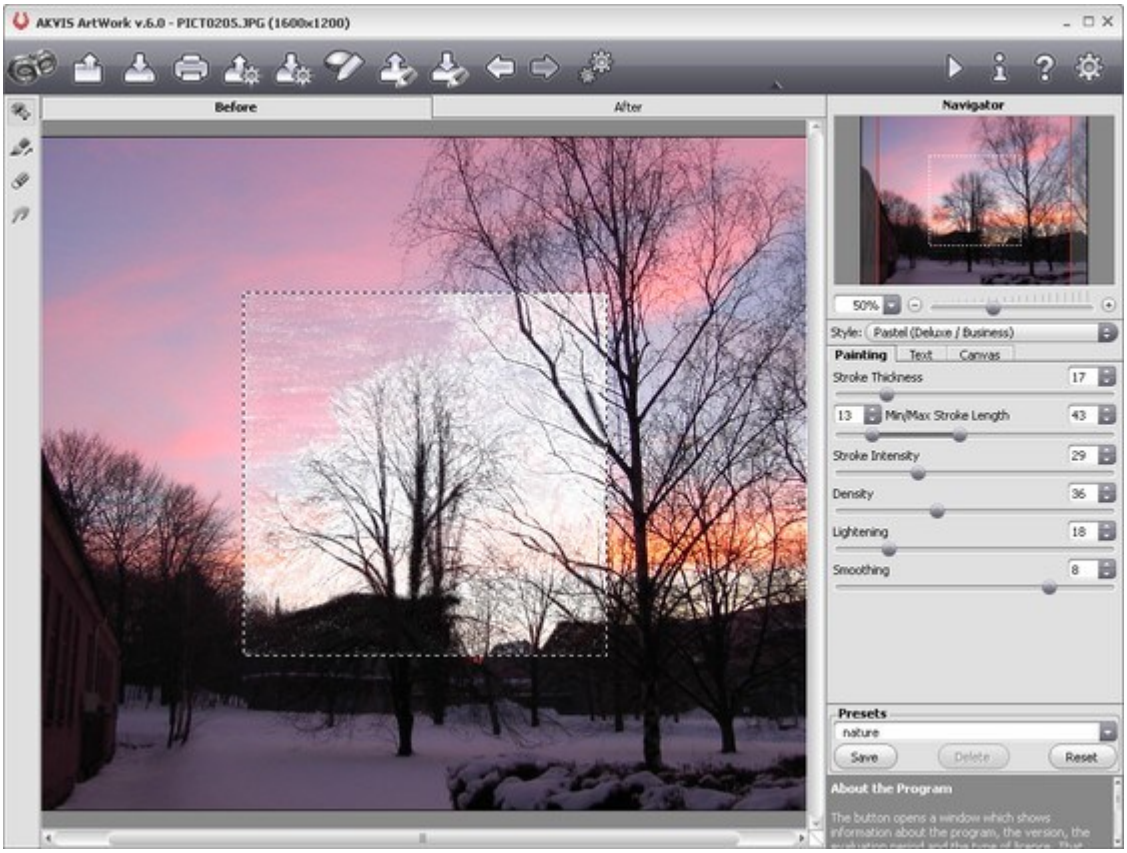
AKVIS ArtWork offre l'**Elaborazione batch**, cioè la possibilità di elaborare automaticamente ed in modo simultaneo un gruppo di foto.

Questa funzione è molto utile quando si devono correggere numerose foto scattate in identiche condizioni e con le stesse impostazioni della fotocamera; un grande risparmio di tempo e fatica...cosa non da poco!

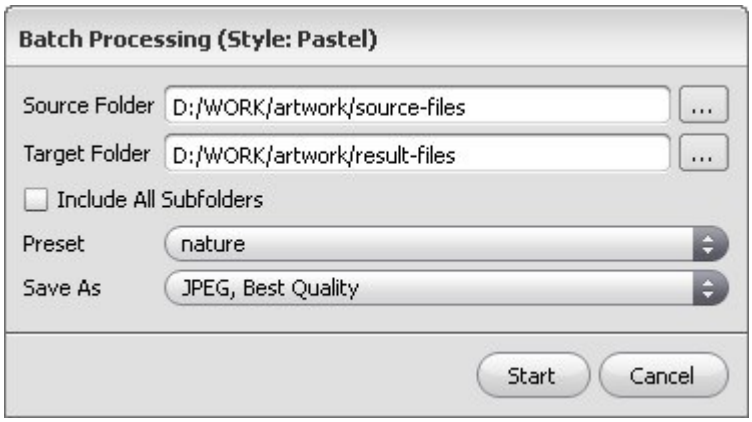
Correggere le immagini con l'*Elaborazione batch* è molto semplice!

- **Passaggio 1.** Eseguire il programma standalone **AKVIS ArtWork** ed aprire una delle foto.
- **Passaggio 2.** Regolare le impostazioni a piacimento.

  Poiché tali impostazioni devono essere applicate a tutte le immagini della serie, è opportuno salvarle come **preset**.



- **Passaggio 3.** Cliccare su nel **Pannello di controllo** per aprire la finestra di dialogo **Elaborazione batch**.



Qui è possibile regolare le opzioni per elaborare/salvare simultaneamente le immagini con uno dei preset.

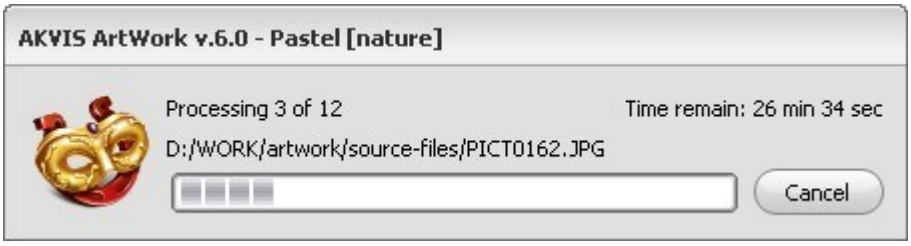
Nel campo **Cartella iniziale** scegliere la cartella contenente le foto da elaborare.

Nel campo **Cartella di destinazione** scegliere la cartella dove salvare le immagini elaborate.

Usare l'opzione **Includi tutte le sottocartelle** per elaborare tutte le immagini, anche quelle delle sottocartelle (conservando la struttura).

Successivamente selezionare il **Preset**, scegliere il formato e la qualità dell'immagine da salvare.

Premere **Avvia** per avviare l'elaborazione batch delle foto.



È possibile utilizzare l'**Elaborazione batch** anche con il *plugin ArtWork*.

Anche se non si è mai usata questa funzione, la sua comprensione è estremamente semplice! Per prima cosa creare un'**azione** in **Adobe Photoshop** e quindi applicarla ad una cartella di foto.

Usare l'**Elaborazione batch** con il plugin è utile quando, oltre alla correzione delle foto, è necessario anche ridurre la loro misura o per portarle alla stessa dimensione, qualora fossero di grandezze diverse.

ELABORAZIONE BATCH CON IL PLUGIN

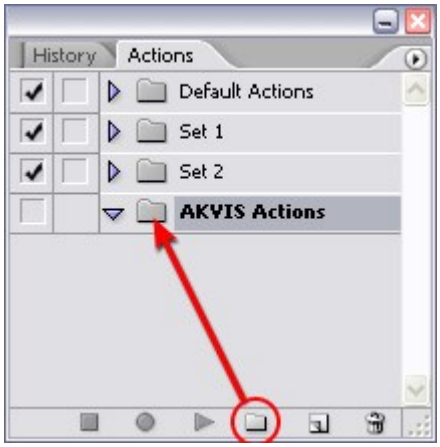
AKVIS ArtWork supporta l'**elaborazione batch**, cioè la possibilità di applicare il software ad una cartella contenente un gruppo di foto per una modifica simultanea.

Se si lavora con la versione ***standalone***, fare clic su e regolare le impostazioni.

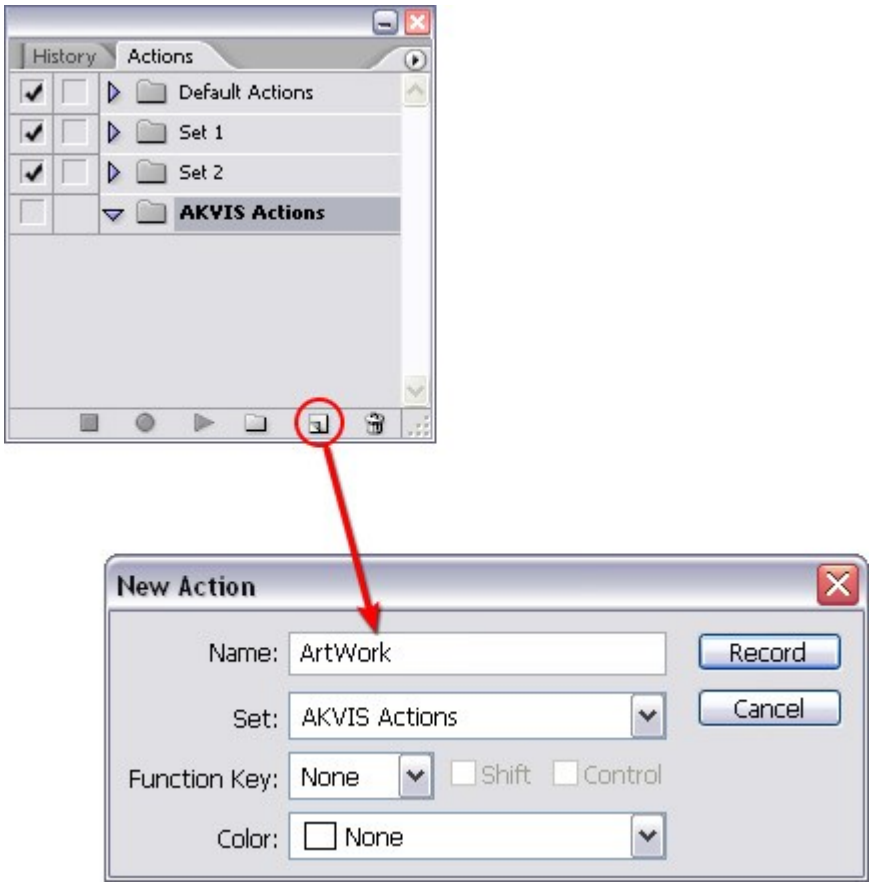
Se si usa la versione ***plugin*** in **Adobe Photoshop**, è necessario creare un'**azione**, usare il comando **Automatizza -> Batch**, e quindi applicarla alla cartella con le immagini. Un'azione può essere costituita da diversi comandi.

- **Passaggio 1.** Creare due nuove cartelle sul disco rigido, ad esempio: "source-files" e "result-files".
- **Passaggio 2.** Selezionare una dalle immagine nella cartella "source-files" ed aprirla in **Adobe Photoshop**.

- **Passaggio 3.** Aprire la paletta **Azioni**, cliccare sull'icona **Crea nuovo set** e, nella finestra di dialogo che appare, impostare un nome, ad esempio "AKVIS Actions".

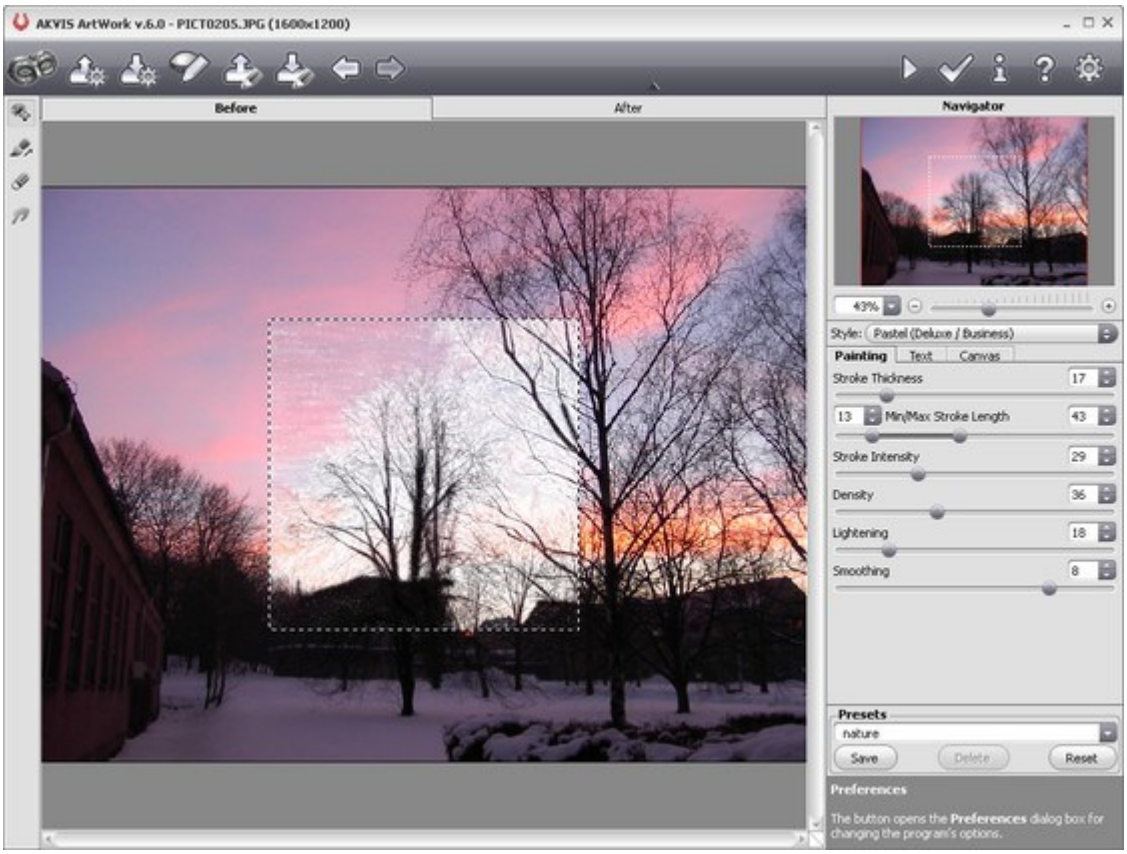


- **Passaggio 4.** Premere sull'icona **Crea nuova azione**, che si trova nella parte inferiore della paletta, ed inserire un nome per la nuova azione, ad esempio: "ArtWork".



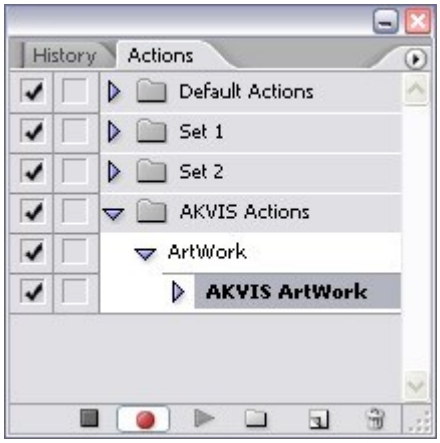
Cliccare su **Inizia registrazione**, l'icona diventa rossa e la registrazione ha inizio.

- **Passaggio 5.** Lanciare il plugin **AKVIS ArtWork** ed impostare i parametri per la trasformazione delle immagini.

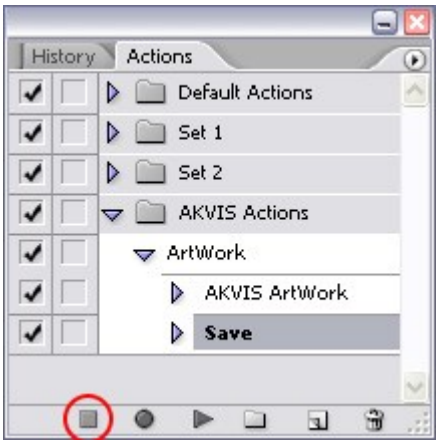


- **Passaggio 6.** Applicare il risultato usando il pulsante , il plugin verrà chiuso ed in Photoshop si vedrà la foto modificata.

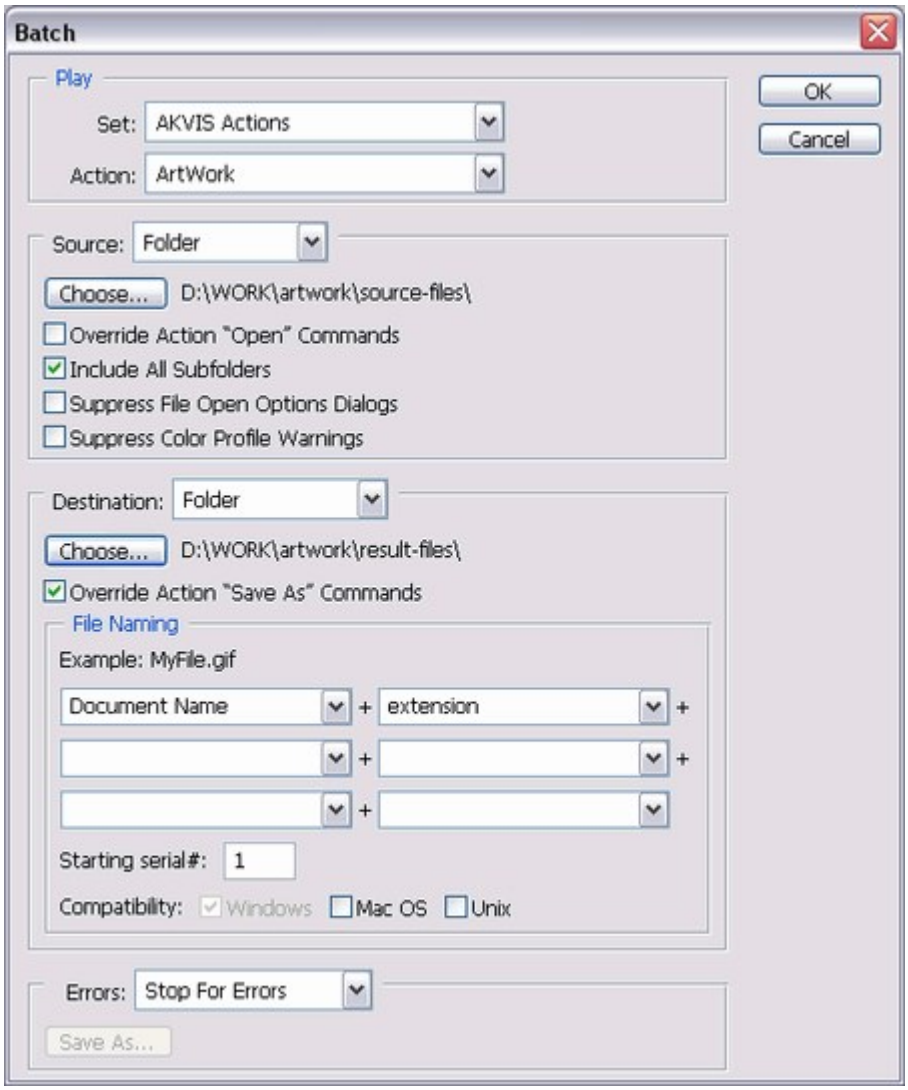
  Nella paletta **Azioni** appariranno due nuove righe: "AKVIS ArtWork".



- **Passaggio 7.** Selezionare il comando **File -> Salva con nome** e salvare l'immagine nella cartella "result-files".
- **Passaggio 8.** Fermare la registrazione dell'azione cliccando sull'icona **Smetti riproduzione / registrazione**.



- **Passaggio 9.** Chiudere l'immagine ed eliminare il file appena salvato, dalla cartella "result-files".
- **Passaggio 10.** L'azione è stata creata e si può procedere all'elaborazione Batch delle foto. Selezionare nel menu il comando **File -> Automatizza -> Batch**.
- **Passaggio 11.** Nella finestra di dialogo **Batch** inserire tutti i dati e regolare le impostazioni:
  - Nel menu a discesa **Imposta** scegliere "AKVIS Actions", in **Azione** scegliere "ArtWork".
  - La sezione **Sorgente** serve per indicare la cartella d'origine. Selezionare **Cartella**, essa consente di scegliere una particolare cartella, poi premere il pulsante **Scegli** e selezionare la cartella "source-files".
  - Siccome non abbiamo registrato il comando "Apri file" in azione, è necessario disattivare la casella **Ignora comandi Azione "Apri"**.
  - Nella sezione **Destinazione** scegliere **Cartella** e dopo aver premuto il pulsante **Scegli** selezionare la cartella "result-files".
  - Selezionare la casella **Ignora comandi Azione "Salva con nome"**.
  - Nella sezione **Denominazione File** viene impostato il tipo di nome e la struttura da dare ai nuovi file creati. Noi non vogliamo cambiare i nomi dei file, quindi nella prima casella scegliere **Nome documento** e nella seconda **Estensione**.

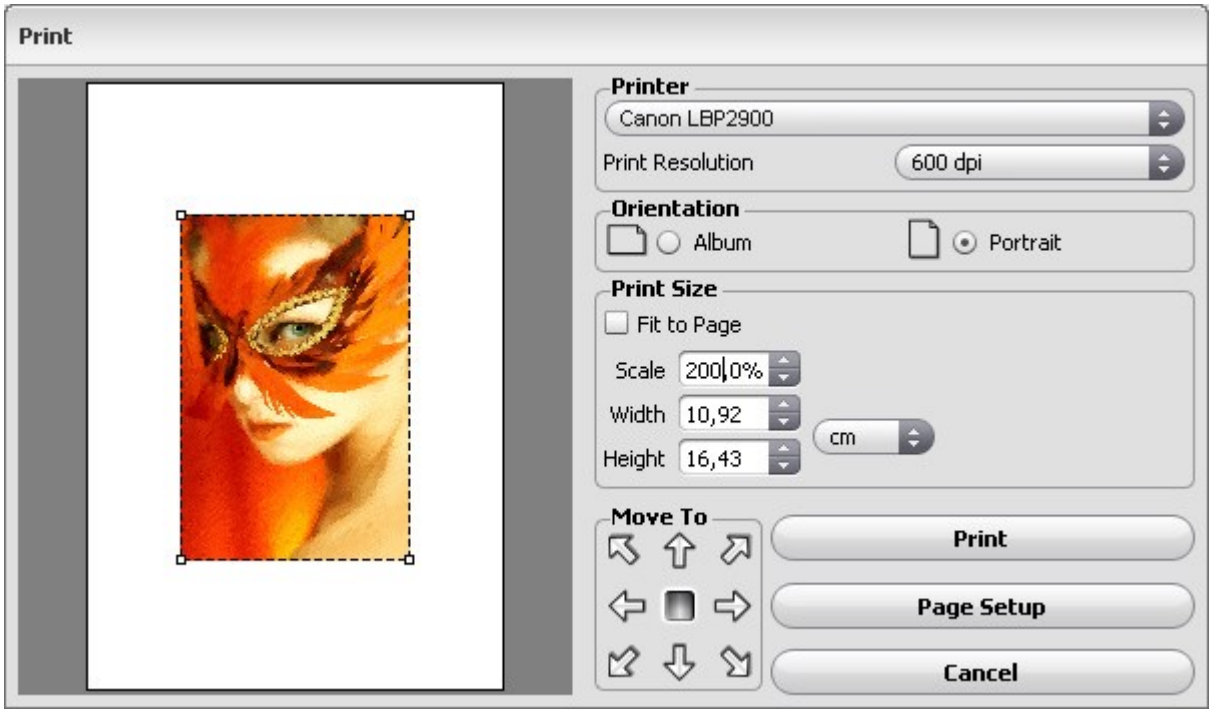


- **Passaggio 12.** Premere il pulsante **OK**, Adobe Photoshop elaborerà, una alla volta, tutte le foto della cartella "source-files" e le salverà nella cartella "result-files".

STAMPARE L'IMMAGINE IN ARTWORK

La versione standalone di **AKVIS ArtWork** permette di stampare l'immagine.

A questo scopo premere su , regolare le impostazioni di stampa e premere il pulsante **Stampa**.



Stampare l'immagine

La parte sinistra della finestra **Stampa** è il settore dell'anteprima dove viene mostrata l'attuale posizione dell'immagine sulla pagina, nella parte destra vengono regolate le impostazioni:

- **Stampante.** Se il computer è connesso a una rete locale con più stampanti o sono collegati più dispositivi d'uscita è necessario sceglierne uno. In **Risoluzione di stampa** selezionare la risoluzione desiderata dall'elenco, esso mostra solo quelle disponibili per la stampante selezionata.
- **Orientamento**. Le opzioni **Album** e **Ritratto** impostano l'orientamento della pagina durante la stampa, **Album** corrisponde alla pagina orizzontale mentre **Ritratto** corrisponde a quella verticale.
- **Dimensione stampa**. I parametri **Scala**, **Larghezza**, **Altezza** e la casella di selezione **Adatta alla pagina** impostano le dimensioni dell'immagine stampata. Essi non influiscono sull'immagine ma solo sulla copia stampata. È possibile modificare le dimensioni della stampa specificando la scala in percentuale (minore del 100% si tradurrà in un formato di stampa più piccolo, maggiore del 100% più grande) o inserendo nuovi valori di **Larghezza** e **Altezza** nei campi corrispondenti. Se si desidera solo adattare l'immagine alla pagina attivare la casella **Adatta alla pagina**.
- **Posizione**. Definire la posizione dell'immagine rispetto al centro cliccando su una delle otto frecce. La dimensione dell'immagine stampata e la sua posizione possono essere selezionati anche manualmente. L'immagine nell'area d'anteprima è caratterizzata da una cornice con maniglie che consentono di modificare le sue dimensioni; per fare ciò basta posizionare il cursore su una maniglia o su un lato (il cursore si trasformerà in freccia bidirezionale) e trascinare. Mentre per modificare la posizione portare il cursore al suo interno, premere il tasto sx del mouse e spostarla.

Cliccando sul pulsante **Imposta pagina** si apre una finestra in cui è possibile scegliere il formato, l'orientamento del foglio ed i margini di stampa.

Premere il pulsante **Stampa** per stampare l'immagine con le impostazioni selezionate. Per annullare e chiudere la finestra premere su **Annulla**.

PITTURA AD OLIO: UNA FOTO IN UN DIPINTO

L'effetto **Olio** converte una fotografia in uno dipinto ad olio. Il programma definisce il pennello utilizzando naturalmente la foto originale come riferimento. E' possibile ottenere un risultato realistico, molto simile ad opere dipinte a mano. Selezionando le opzioni è possibile la ricerca di una varietà di stili per pittura ad olio. Questo stile offre un certo numero dei preset pronti per l'uso.

Dipinto ad olio da una foto

Per lavorare con questa tecnica di pittura selezionare **Olio** dall'elenco **Stile** sul **Pannello impostazioni**.
Nella scheda **Pittura** è possibile regolare i parametri che definiscono la conversione di una foto in un dipinto.

Parametri **Pennellata**:

Semplicità (0-10). Il parametro definisce in che misura il dipinto verrà semplificato. Più alto è il valore del parametro più grezze sono le tracce e meno dettagli sono conservati. Un elevato valore del parametro prevede più somiglianza ad un dipinto.

Semplicità = 1

Semplicità = 8

Curvatura traccia (0-100). Il parametro imposta la forma della traccia - quasi linee rette

(valore = 0) o curvate (valore superiore a 0). La complessità e la curvatura della traccia dipendono dal valore del parametro.

Curvatura traccia = 10

Curvatura traccia = 70

Massima lunghezza traccia (1-100). Il parametro definisce la lunghezza massima che una traccia può avere.

Massima lunghezza traccia = 10

Massima lunghezza traccia = 90

Spessore traccia (1-20). Il parametro definisce lo spessore della traccia.

Spessore traccia = 5

Spessore traccia = 18

Profondità traccia (0-10). Più alto è il valore del parametro e più nette ed evidenti sono le tracce.

Profondità traccia = 2

Profondità traccia = 8

Densità traccia (1-100). Questo parametro aumenta il numero delle tracce lunghe e modifica la loro posizione sull'immagine.

Densità traccia = 20

Densità traccia = 85

Micro-dettagli (0-100). Questo parametro rafforza/attenua la nitidezza delle pennellate sottili, in modo da correggere il livello di dettaglio sull'immagine.

Micro-dettagli = 10

Micro-dettagli = 85

Ulteriori effetti:

Saturazione (0-100). Tonifica l'immagine con colori brillanti.

Saturazione = 10

Saturazione = 65

Rilievo (0-50). Questo parametro dà volume alle tracce, il che si traduce in una superficie che sembra rialzarsi ed ha più risalto.

Senza rilievo

Rilievo = 50

Ulteriori strumenti:

Per coloro che necessitano di maggiore flessibilità e che hanno idee su come il dipinto finale dovrebbe essere, c'è lo strumento **Direzione traccia** .

Questo strumento vi dà il pieno controllo sulle tracce. Utilizzare il pennello speciale per definire le ***linee guida***, ed il programma convertirà l'immagine in un dipinto dirigendo le pennellate a seguire le linee guida stabilite. Questa tecnica permette di raggiungere veramente realistici dipinti creando, dove è necessario, pennellate che seguono le forme dei capelli, il contorno di un viso e le ombre, le nuvole e gli alberi, modelli e texture che vanno nella giusta direzione.

Nota: Lo strumento non è disponibile per la licenza semplice Home; lavora solo per le licenze avanzate (Home Deluxe, Business).

Per migliorare il risultato di conversione si può utilizzare lo strumento **Sbavatura** che permette di modificare manualmente l'immagine elaborata, ad esempio per perfezionarla, eliminando le irregolarità della pittura.

Nota: Questo strumento è attivo solo nella scheda **Dopo** e disponibile unicamente per le licenze Home Deluxe e Business.

Attenzione! Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante , le modifiche apportate con questo strumento **andranno perse**! Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

PITTURA AD ACQUERELLO

L'**Acquerello** è una delle tecniche pittoriche più difficili e richiede molta esperienza. L'armonia delicata dei colori, le trasparenze, la luminosità sono le caratteristiche che rendono la pittura ad acquerello qualcosa di unico. Questa tecnica utilizza colori solubili ad acqua, le pennellate sottili e leggere non lasciano tracce in rilievo. L'aspetto sfocato ed evanescente che si ottiene, dipende molto dalle pennellate di colore più o meno diluito. Anche la qualità della carta influisce parecchio sul risultato, il grado di granulosità consente infatti effetti differenti e tutto dipende anche dall'assorbimento e dall'asciugatura. È possibile ottenere un effetto acquerello utilizzando anche matite o gessetti speciali, i cui pigmenti sono solubili in acqua; facili da usare e molto pratici, si possono acquerellare con un pennello morbido o spugna, oppure usati direttamente su carta bagnata. Questa tecnica è chiamata "matita acquerellabile" oppure "asciutto su bagnato".

Pittura ad acquerello da una foto

Con **ArtWork** si può ricreare questa tecnica pittorica in modo digitale selezionando **Acquerello** dall'elenco **Stile** nel **Pannello impostazioni**. Nella scheda **Pittura** è possibile regolare i parametri che definiscono la conversione della foto in un dipinto ad acquerello.

Panoramica dei parametri:

Semplicità (0-10). Il parametro influisce sulla semplificazione dell'immagine. Maggiore è il valore più grezze sono le tracce e meno dettagli sono conservati. Un elevato valore prevede più somiglianza ad un dipinto.

Semplicità = 1

Semplicità = 7

Saturazione (0-100). Questo parametro influenza l'intensità delle tinte. Maggiore è il valore più marcati e luminosi sono i colori.

Saturazione = 30

Saturazione = 90

Variazione tonalità (1-100). Questo parametro cambia il numero dei toni di un colore nelle aree uniformi. Maggiore è il valore più appaiono le variazioni di tonalità e più le differenze sono distinguibili. A valori bassi le aree sono più omogenee ed i tratti maggiormente sfumati. È utile quando in un'immagine ci sono ampie aree monotone e si desidera aggiungere una certa varietà di gradazioni al risultato.

Variazione tonalità = 20

Variazione tonalità = 90

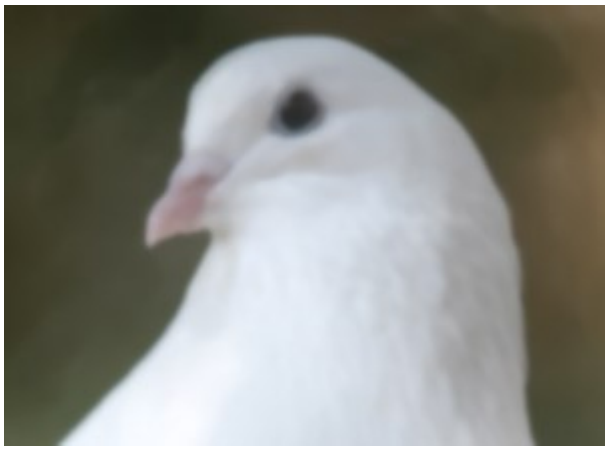
Intensità traccia (0-100). Il parametro influisce sulla visibilità dei tratti. Maggiore è il valore più netti ed evidenti sono i bordi dei tratti. A valori minimi il risultato sarà simile all'immagine originale.

Intensità traccia = 10

Intensità traccia = 85

Sfocatura (0-100). Questo parametro sfoca i bordi dei tratti fondendo i colori.

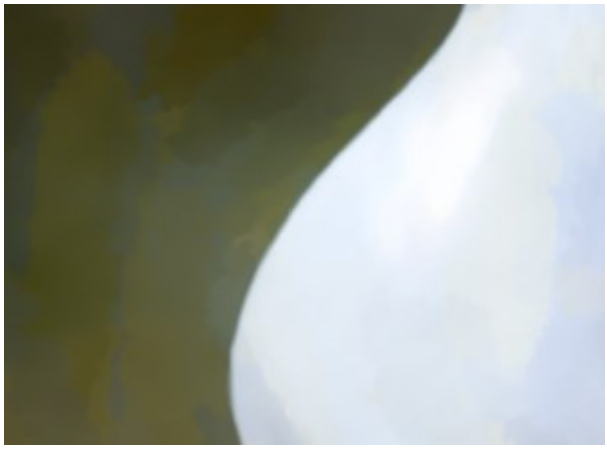
Sfocatura = 0



Sfocatura = 90

Velatura (0-100). Il parametro aggiunge vivaci pennellate al dipinto. Maggiore è il valore più forte è il cambiamento delle tonalità del colore di base. In pittura questa tecnica è conosciuta come **velatura**, cioè quando un sottile strato di colore semi-trasparente viene applicato sopra ad un altro già asciutto. Esso permette di creare colori molto profondi.

Velatura = 0



Velatura = 60

Miscelazione. Selezionare questa casella per amalgamare i colori. Quando è attiva i colori si mischiano, cambiando i loro confini. Se questa opzione porta ad una distorsione degli oggetti, è sufficiente disattivarla.

Miscelazione disattivata

Miscelazione attivata

Ulteriori strumenti:

Per migliorare il risultato è possibile utilizzare gli **Strumenti di ulteriore elaborazione**: e .

Nota: Questi strumenti sono attivi solo nella scheda **Dopo** e disponibili unicamente per le licenze Home Deluxe e Business.

- Lo strumento **Sbavatura** permette di modificare manualmente l'immagine elaborata, ad esempio per perfezionarla, eliminando le irregolarità della pittura.
- Lo strumento **Sfocatura** consente di ridurre manualmente la nitidezza dell'immagine, ammorbidendo i bordi e diminuendo il contrasto dei colori.

Attenzione! Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante , le modifiche apportate con questi strumenti **andranno perse**! Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

PITTURA A GUAZZO

L'effetto **Guazzo** consente di creare una pittura a guazzo da una foto.

Guazzo (noto anche nella forma francese *gouache*) è una tecnica pittorica versatile che utilizza colori densi ed intensi. I tratti *gouache* sono ben visibili e la tinta è opaca: è possibile sovrapporre colori chiari a quelli scuri e viceversa. Il risultato è appunto un colore più opaco e più luminoso rispetto al normale colore a tempera. L'opacità e la capacità coprente permettono di creare effetti eccezionali che non possono essere raggiunti con altre tecniche. Questa pratica è molto usata nella pittura decorativa e per creare schizzi e disegni a colori.

Pittura a guazzo da una foto

La scheda **Pittura** nel Pannello impostazioni contiene i parametri per la conversione di una foto in una pittura a guazzo.

Pennellate principali:

Densità (0-200). Questo parametro influisce sul numero approssimativo dei tratti sull'immagine.

Densità = 20

Densità = 100

Lunghezza traccia min/max (1-1000). I due cursori consentono di definire l'intera gamma di possibili estensioni dei tratti: quello di sinistra imposta la lunghezza minima mentre quello di destra controlla la lunghezza massima. I tratti appariranno disuguali ma non supereranno i valori indicati.

Lunghezza traccia min/max = 1/50

Lunghezza traccia min/max = 50/500

Spessore traccia (1-100). Il parametro influisce sulla larghezza della traccia.

Spessore traccia = 5

Spessore traccia = 85

Pennellate aggiuntive:

Densità (0-100). Questo parametro influisce sul numero approssimativo dei tratti. Più alto è il valore, maggiori sono i dettagli disegnati sull'immagine.

Densità = 20

Densità = 70

Lunghezza traccia min/max (1-200). L'intera gamma di possibili estensioni dei tratti.

Lunghezza traccia min/max = 1/30

Lunghezza traccia min/max = 50/180

Spessore traccia (1-20). Il parametro influisce sulla larghezza della traccia.

Spessore traccia = 2

Spessore traccia = 15

Parametri dell'effetto:

Sfocatura (0-100). Questo parametro rende più sfocati i bordi delle pennellate, attenua le irregolarità, crea l'illusione di spessore della tinta.

Sfocatura = 35

Sfocatura = 90

Deviazione (0-100). Tale parametro determina lo spostamento dei tratti dalla direzione predefinita. Quando il valore è impostato su 0 i tratti sono disegnati seguendo i bordi e i contorni dell'immagine originale. Maggiore è il valore più casuale è la direzione dei tratti.

Deviazione = 0

Deviazione = 80

Ulteriori strumenti:

Per migliorare il risultato è possibile utilizzare gli **Strumenti di ulteriore elaborazione**: e .

Nota: Questi strumenti sono attivi solo nella scheda **Dopo** e disponibili unicamente per le licenze Home Deluxe e Business.

- Lo strumento **Sbavatura** permette di modificare manualmente l'immagine elaborata, ad esempio per perfezionarla, eliminando le irregolarità della pittura.
- Lo strumento **Sfocatura** consente di ridurre manualmente la nitidezza dell'immagine, ammorbidendo i bordi e diminuendo il contrasto dei colori.

Attenzione! Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante , le modifiche apportate con questi strumenti **andranno perse**! Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

TECNICA DEI FUMETTI: L'EFFETTO CARTONE ANIMATO

L'effetto **Fumetti** è in grado di creare fumetti dalle foto.
Un simile effetto può essere realizzato in rotoscoping, una tecnica speciale utilizzata in animazione che consiste nella trasformazione, fotogramma per fotogramma, del video originale (questa tecnica è stata utilizzata nella produzione del famoso film "A Scanner Darkly").

La trasformazione d'immagini con un numero limitato di tonalità (colori) viene chiamata effetto "posterizza", per la mancanza dei mezzitoni è simile a un poster. Questa tecnica viene ampiamente utilizzata nella fotografia d'arte per raggiungere tali effetti.

Immagine originale

Risultato

Per lavorare con questa tecnica selezionare **Fumetti** dall'elenco **Stile**.
Nella scheda **Pittura** è possibile regolare i parametri che definiscono la conversione di una foto in un disegno nell'effetto "posterizza".

L'impostazioni del questo effetto sono raggruppati in due sezioni: **Immagine** e **Contorni**.

I parametri della sezione **Immagine** semplificano l'immagine e ne regolano il colore.

Raggio semplicità (0-20). Il parametro regola il raggio di semplificazione relativa ad ogni punto dell'immagine ed influenza le dimensioni delle aree simili. Più alto è il valore più forte è l'effetto di semplificazione. L'effetto è più visibile se si usano valori alti del parametro **Sfocatura**.

Raggio semplicità = 2

Raggio semplicità = 18

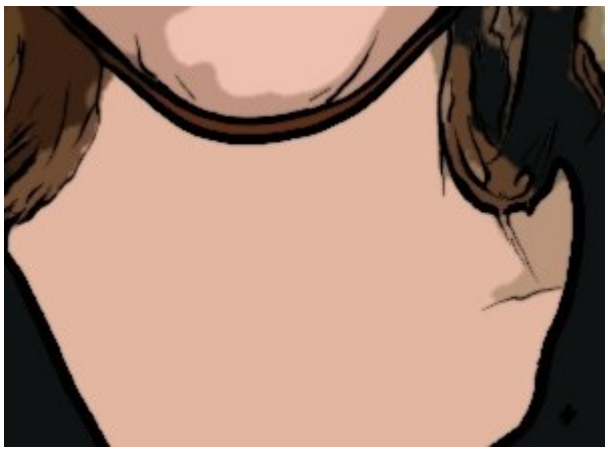
Sfocatura (0-100). Questo effetto leviga il passaggio tra i colori simili. Di conseguenza le aree colorate hanno un aspetto più omogeneo.

Sfocatura = 20

Sfocatura = 80

Posterizzazione (0-100). Questo parametro unisce i pixel simili. E' il risultato ottenuto da una ridotta scelta dei colori. Più alto è il valore minore è il numero di tonalità utilizzate per creare un colore. L'effetto **Posterizzazione** può trasformare le zone di colore chiaro in aree uniformi.

Posterizzazione = 10



Posterizzazione = 70

Attenuazione (0-10). Questo parametro determina la fluidità delle linee di demarcazione dei colori posterizzati: maggiore è il valore più uniformi sono le linee tra queste aree. A valori inferiori il confine tra i colori diventa più "irregolare".

Attenuazione = 1

Attenuazione = 9

La casella **Contorni** permette di delineare le zone di colore con contorni neri e attiva i parametri per l'elaborazione dei margini.

La casella "Contorni" è selezionata

La casella "Contorni" è disattivata

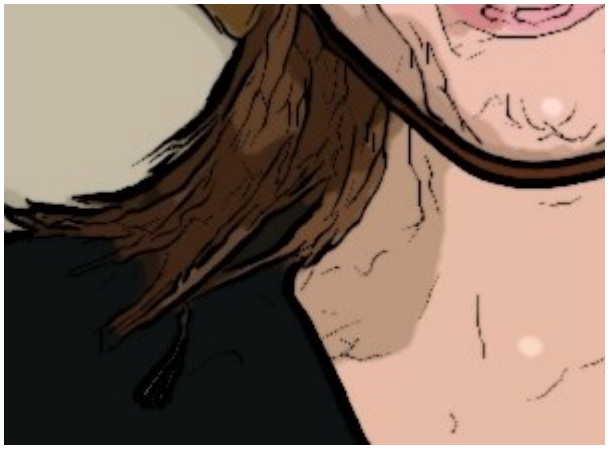
Livello dei dettagli (1-100). Il parametro regola il livello dei dettagli e i tratti che formano la linea di demarcazione (confine). Più alto è il valore più particolari saranno visibili.

Livello dei dettagli = 30

Livello dei dettagli = 45

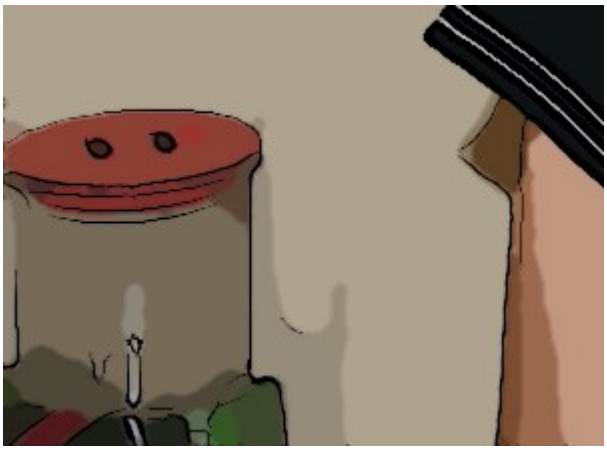
Sensibilità (0-100). Il parametro regola l'intensità dei contorni. Più alto è il valore più evidenti e netti sono i bordi. Il valore dovrebbe essere ridotto per rimuovere le linee aggiuntive.

Sensibilità = 50



Sensibilità = 90

Spessore (1-100). Il parametro definisce lo spessore dei contorni neri. Il valore minimo è di 1 pixel, aumentandolo si ottengono linee più grosse.



Spessore = 20

Spessore = 90

Definizione (0-8). Questo parametro influisce sulle dimensioni, l'aspetto e la posizione delle linee, anche quelle che definiscono le aree dell'immagine. Maggiore è il valore più tratti vengono utilizzati e i dettagli sono maggiormente definiti.

Definizione = 1

Definizione = 7

Nitidezza (0-100). Questo parametro riguarda la nitidezza delle linee. A valori più elevati esse hanno maggiore chiarezza ed i contorni vengono tracciati in modo più vivido e accurato. A valori inferiori le linee diventano più dense e indistinte.

Nitidezza = 10

Nitidezza = 90

DISEGNO A "PENNA E INCHIOSTRO" DA UNA FOTO

Penna e inchiostro è una tecnica che cattura i dettagli dell'immagine originale tracciando i contorni con linee sottili e lineari, creando disegni che sembrano essere realizzati con l'inchiostro su carta, proprio come se si utilizzasse una penna - dalle moderne penne stilografiche alla penna d'oca immersa in un calamaio.
Dopo l'applicazione di questo effetto, l'immagine che ne risulterà avrà i contorni di un unico colore scelto a piacimento.

Questo stile, nel programma ArtWork, permette di ottenere risultati diversi, poiché l'inchiostro è applicato con un bordo compatto e deciso, la creazione avrà un aspetto diverso rispetto a quando si utilizza una matita. Successivamente, usando anche la scheda "Tela", si potrà ottenere un lavoro a dir poco fantastico! Aggiungendo della carta antica, il lavoro risultante sembrerà eseguito da un artista del passato. Utilizzando una comune foto si potrà così ottenere un magnifico disegno! Il risultato sarà sicuramente professionale e di stile.

Immagine originale

Disegno a "Penna e inchiostro" viola

Per lavorare con questa tecnica di pittura selezionare **Penna e inchiostro** dall'elenco **Stile**.
Nella scheda **Pittura** è possibile regolare i parametri che definiscono la conversione di una foto in un dipinto a penna.

Livello dei dettagli (1-100). Il parametro regola il livello dei dettagli e i tratti che formano la linea di demarcazione (confine). Più alto è il valore più particolari saranno visibili.

Livello dei dettagli = 25

Livello dei dettagli = 60

Sensibilità (0-100). Il parametro regola l'intensità dei contorni. Più alto è il valore, più evidenti e netti sono i bordi. Il valore dovrebbe essere ridotto per rimuovere le linee aggiuntive.

Sensibilità = 35

Sensibilità = 65

Spessore (1-100). Il parametro definisce lo spessore dei contorni neri. Il valore minimo è di 1 pixel, aumentandolo si ottengono linee più grosse.

Spessore = 20

Spessore = 90

Definizione (0-8). Questo parametro influisce sulle dimensioni, l'aspetto e la posizione delle linee, anche quelle che definiscono le aree dell'immagine. Maggiore è il valore più tratti vengono utilizzati e i dettagli sono maggiormente definiti.

Definizione = 1

Definizione = 7

Nitidezza (0-100). Questo parametro riguarda la nitidezza delle linee. A valori più elevati esse hanno maggiore chiarezza ed i contorni vengono tracciati in modo più vivido e accurato. A valori inferiori le linee diventano più dense e indistinte.

Nitidezza = 10

Nitidezza = 90

E' possibile anche cambiare il colore dei tratti (**Colore inchiostro**) e dello sfondo (**Colore sfondo**). I colori predefiniti sono nero e bianco.

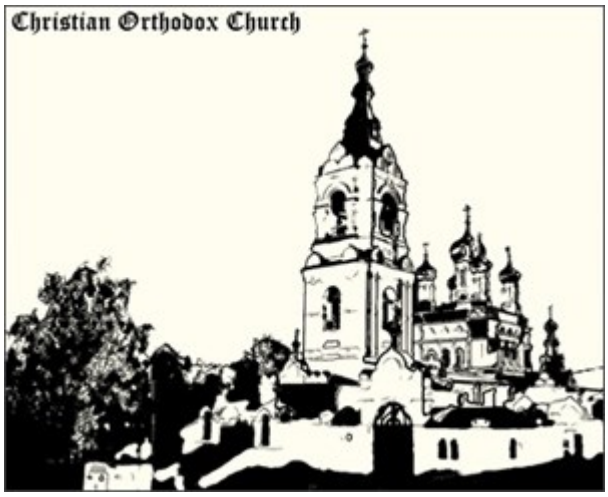
Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colorata e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

TECNICA DELLA LINOLEOGRAFIA, COMUNEMENTE DEFINITA "INCISIONE SU LINOLEUM"

Linoleografia o incisione su linoleum (o linografia) è una tecnica per stampare un disegno su carta usando una matrice di linoleum. Questa tecnica è molto simile alla xilografia o incisione su legno, nella quale un foglio di linoleum sostituisce la tavoletta di legno.

L'incisione classica su linoleum permette di creare un'immagine con tratti neri su sfondo bianco. Le caratteristiche di queste incisioni sono: l'espressività, l'intenso contrasto tra bianco e nero, la luminosità e la ricchezza dei tratti a causa della matrice soffice del linoleum. Alcuni artisti famosi come Matisse e Picasso hanno lavorato con questa tecnica.

Foto originale



Risultato

Per utilizzare questo effetto è sufficiente selezionarlo dall'elenco **Stile**. Nella scheda **Pittura** è possibile regolare i parametri che definiscono la conversione di una foto in un disegno stampato con tale tecnica.

> **Attenzione!** Per questo stile la finestra di anteprima non funziona. E' necessario fare clic su per visualizzare il risultato.

Posterizzazione (10-100). Il parametro semplifica l'immagine originale unendo i pixel simili.

Posterizzazione = 15

Posterizzazione = 90

Livello dei dettagli (1-100). Il parametro regola il livello dei dettagli e i tratti dell'immagine. Più alto è il valore più particolari saranno visibili e più scura sarà l'immagine.

Livello dei dettagli = 20

Livello dei dettagli = 70

Nitidezza (1-100). Il parametro regola la chiarezza dei tratti di un'immagine. Più alto è il valore più i tratti saranno netti e precisi, senza influenzare il livello dei dettagli. Le immagini sfumate appariranno più scure.

Nitidezza = 5

Nitidezza = 75

Più bianco (0-50). Il parametro determina le aree dello sfondo riempite di bianco.

Più bianco = 5

Più bianco = 40

Più nero (0-100). Il parametro determina le aree riempite di nero.

Più nero = 10

Più nero = 90

I colori predefiniti sono bianco e nero ma è possibile cambiarli impostando **Colore inchiostro** e **Colore sfondo**.

Colore inchiostro è il colore del disegno stampato. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colorata e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

Colore sfondo è il colore della superficie dove la linoleografia viene applicata. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colorata e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

PITTURA A PASTELLO

L'arte del **Pastello** è una particolare tecnica artistica che colma il divario tra pittura e disegno. I pastelli o matite colorate formano morbidi e vellutati tratti con bordi sottili che possono essere spalmati anche con le dita, infatti hanno durezza variabile e possono essere di vari tipi. Per dipingere con questi colori è necessaria una superficie ruvida, indispensabile per trattenere il pigmento. Una caratteristica distintiva della tecnica pastello è il "riflesso" dei colori sotto forma di piccole macchie. A differenza delle vernici, i pastelli non coprono l'intera superficie, ma lasciano intravvedere, tra un tratto e l'altro, lo sfondo della carta, aumentando così l'effetto generale del dipinto.

Disegno a pastello da una foto

Attenzione! Lo stile **Pastello** è disponibile solo per le licenze Home Deluxe e Business.

La scheda **Pittura** nel **Pannello impostazioni** contiene i parametri per la conversione di una foto in un **dipinto a pastello**.

Parametri dell'effetto:

Spessore traccia (0-100). Influisce sulla larghezza della traccia.

Spessore traccia = 1

Spessore traccia = 70

Lunghezza traccia min/max (1-100). I due cursori consentono di definire l'intera gamma di possibili estensioni dei tratti: quello di sinistra imposta la lunghezza *minima* mentre quello di destra controlla la lunghezza *massima*. I tratti appariranno disuguali ma non supereranno i valori indicati.

Questo parametro consente di creare disegni a pastello con una grande varietà di stili: dagli schizzi fatti con leggeri e brevi tratti (come con una matita sottile) al disegno realizzato con linee morbide e vellutate.

Lunghezza traccia min/max = 1/11

Lunghezza traccia min/max = 45/100

Intensità traccia (0-100) Influisce sulla visibilità dei tratti. Valori bassi producono tratti spenti, tenui e più morbidi. Valori elevati creano linee di colore concentrato, rendendole più scure, più ampie ed evidenti.

Intensità traccia = 5

Intensità traccia = 80

Densità (0-100). Influisce sul numero dei tratti. Più alto è il valore minore sono le aree non colorate, generando così più uniformità sull'immagine. Una volta che tutte le zone sono state colmate, i tratti inizieranno a sovrapporsi in diversi strati, creando un effetto vetro.

Attenzione: Valori elevati di questo parametro possono aumentare notevolmente il tempo di

elaborazione.

Densità = 5

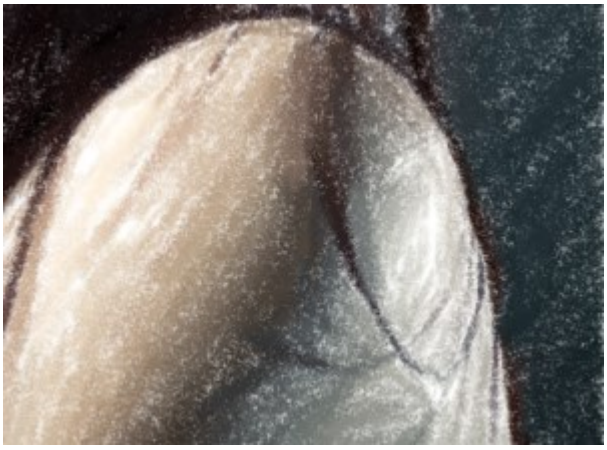
Densità = 80

Luminosità (0-100). Influenza il numero di tratti chiari sovrapposti all'immagine. Più alto è il valore maggiore sarà la dominanza di tonalità chiare.

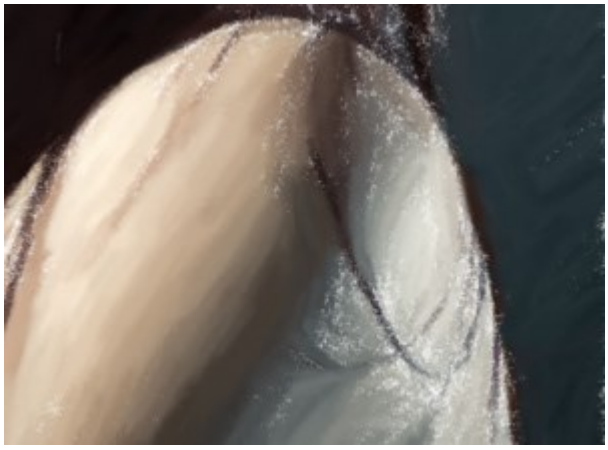
Luminosità = 10

Luminosità = 80

Fluidità (1-10). Influisce sulla struttura del disegno addensando o stemperando i tratti.



Fluidità = 2



Fluidità = 10

Ulteriori strumenti:

Per coloro che necessitano di maggiore flessibilità e che hanno idee precise di come il dipinto finale dovrebbe essere, c'è lo strumento **Direzione traccia** .

Questo strumento dà il pieno controllo sulle tracce. Utilizzare il pennello speciale per definire le ***linee guida***, ed il programma convertirà l'immagine in un dipinto dirigendo le pennellate a seguire le linee guida stabilite. Questa tecnica permette di raggiungere veramente realistici dipinti creando, dove è necessario, pennellate che seguono le forme dei capelli, il contorno di un viso e

le ombre, le nuvole e gli alberi, modelli e texture che vanno nella giusta direzione.

Per migliorare il risultato di conversione si può utilizzare lo strumento **Sbavatura** ; esso consente di migliorare manualmente il risultato correggendo le irregolarità, è disponibile nella scheda **Dopo**.

Attenzione! Se si passa alla scheda **Prima** e si esegue una nuova elaborazione cliccando su , le modifiche apportate con lo strumento **Sbavatura** andranno perse!

L'ARMONIA: DIPINTO AD OLIO

Il programma **AKVIS ArtWork** è stato progettato per imitare diverse tecniche di pittura. La prima versione del programma offre la pittura ad olio. Nelle prossime versioni la scelta delle tecniche sarà ampliata. In questo tutorial la foto di una ragazza verrà convertita in un dipinto ad olio.

Per ottenere il risultato che vediamo qui sopra, vi consigliamo di seguire queste istruzioni:

- **Passaggio 1.** Aprire un'immagine nel programma di grafica selezionando il comando **File -> Apri**.

Immagine originale

- **Passaggio 2.** Lanciare il plugin AKVIS ArtWork. In **Adobe Photoshop** selezionare del menu **Filtri -> AKVIS -> ArtWork**; in **Corel Paint Shop Pro** selezionare **Effetti –> Plugins -> AKVIS –> ArtWork**; in **Corel Photo-Paint** selezionare **Effetti -> AKVIS -> ArtWork**.

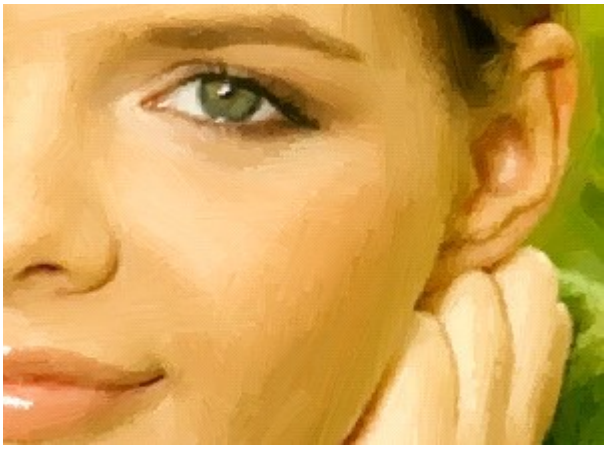
  Immediatamente un campione dell'immagine elaborata verrà visualizzato nella **Finestra d'anteprima**. Il programma utilizza il preset ***AKVIS Default*** o l'ultimo preset usato. I valori di default solitamente offrono un buon risultato, ma è possibile regolarli a piacimento per cambiare il risultato finale.

- **Passaggio 3.** Regolare i parametri delle tracce o pennellate.

  Semplicità = 3 (un valore superiore a 3 appianerà le righe dalla maglia).

Per rendere le pennellate più significative aumentare la loro curvatura, lunghezza e spessore:

Curvatura traccia = 71;
Massima lunghezza traccia = 37;
Spessore traccia = 6.



Settaggio di base

Grandi pennellate

Per rendere più evidenti le tracce, elevare il valore del parametro **Densità traccia**, che aumenterà il numero dei tratti. Se una pennellata casuale è fuori luogo (per esempio in mezzo al naso), e la **Direzione traccia** non è disponibile (ricordiamo che questa funzione è presente solo nella versione Home Deluxe e Business), è possibile modificare il valore **Densità traccia** fino a raggiungere un risultato soddisfacente.

Densità traccia = 86;
Profondità traccia = 5;
Micro-dettagli = 15.

L'immagine risulterà sicuramente migliore se si renderanno i colori più brillanti:

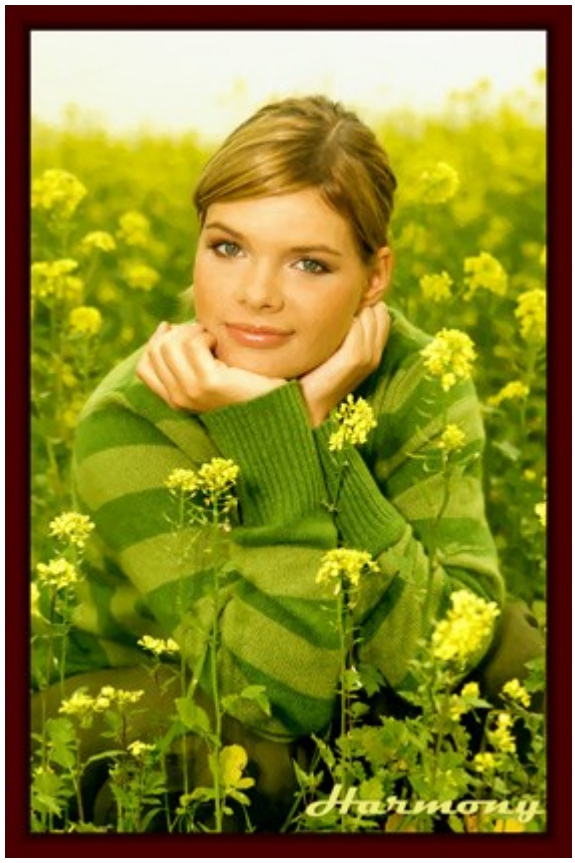
Saturazione = 25.

- **Passaggio 4.** Aggiungere una scritta dal pannello **Testo**.
- **Passaggio 5.** Cliccare su per elaborare l'immagine con le nuove impostazioni. Il risultato sarà mostrato nella scheda **Dopo**.

Dipinto ad olio

- **Passaggio 6.** Cliccare su per applicare il risultato della conversione e chiudere la finestra del plugin. Ora bisogna mettere una bella cornice all'immagine ed il dipinto è pronto.

  Se siete in possesso del plugin e/o del programma **AKVIS ArtSuite**, creare una cornice fantastica al vostro dipinto è semplicissimo, bastano pochi clic... se non l'avete vi consigliamo di provarlo!



Dipinto ad olio con cornice

Cliccare sull'immagine per visualizzare la versione ingrandita in una finestra separata

Nota: Se utilizzate la versione autonoma (Standalone) procedete allo stesso modo saltando il Passaggio 1 e 6. Ricordatevi di salvare il vostro lavoro.

VISTA SUL CANALE: PAESAGGIO AD OLIO

In una bella giornata d'estate stavo camminando lungo il canale della città quando fui superato da un battello ed immediatamente mi prese un'irresistibile desiderio di dipingere quello che stavo guardando. Non avevo nulla, ne tela, ne vernici ne cavalletto, e, ad essere onesti, i miei disegni a scuola non avevano mai entusiasmato la mia insegnante, ma avevo con me la macchina fotografica, così ho scattato una foto del panorama. Poi, utilizzando il programma **AKVIS ArtWork**, ho trasformato la mia fotografia in un dipinto ad olio. Il risultato è stato come il quadro che avevo immaginato.

Immagine originale

Risultato

Durante la stesura di questo tutorial ho usato la versione *Deluxe* di **AKVIS ArtWork**. La versione *Deluxe*/*Business* (a differenza della licenza *Home*) ha lo strumento **Direzione traccia** . Questo strumento fa veramente dei miracoli! È possibile scaricare le immagini per vederle a schermo intero e confrontare il risultato delle modifiche: un archivio-zip con tre file *1st-result.jpg*, *2nd-result.jpg* and *2nd-result-with-canvas.jpg*.

Seguire questi passaggi per creare un dipinto ad olio da una foto:

- **Passaggio 1.** Aprire l'immagine nel programma di fotoritocco (qui useremo la versione plugin di ArtWork).

Immagine originale

- **Passaggio 2.** Lanciare il plugin **AKVIS ArtWork**. In Adobe Photoshop selezionare dal menu **Filtro -> AKVIS -> ArtWork**.

L'immagine caricata per l'elaborazione, se è troppo grande, verrà ridotta automaticamente per adattarla alla **Finestra immagine**. Onde evitare un effetto di distorsione visiva si consiglia di impostare la scala al 100%.

Frammento d'immagine (scala 100%)

- **Passaggio 3.** Regolare i parametri. Le modifiche verranno automaticamente applicate al campione nella **Finestra d'anteprima**. È possibile spostare questa finestra cliccando con il mouse al suo interno e trascinandola in qualsiasi punto dell'immagine.

  Vorrei dipingere il mio panorama come un espressionista, con grandi pennellate. Di fatto la maggior parte dei pittori non crea una riproduzione fedele della realtà e difficilmente inseriscono tutti i dettagli minori. Così ho aumentato il valore del parametro **Semplicità**. Questo parametro semplifica l'immagine riducendo il livello dei dettagli. Le pennellate sono più grezze e l'immagine sembra più un dipinto. Si può notare che a **Semplicità** = 6 il livello dei dettagli è abbastanza ragionevole.

Settaggio di base

Semplicità = 6

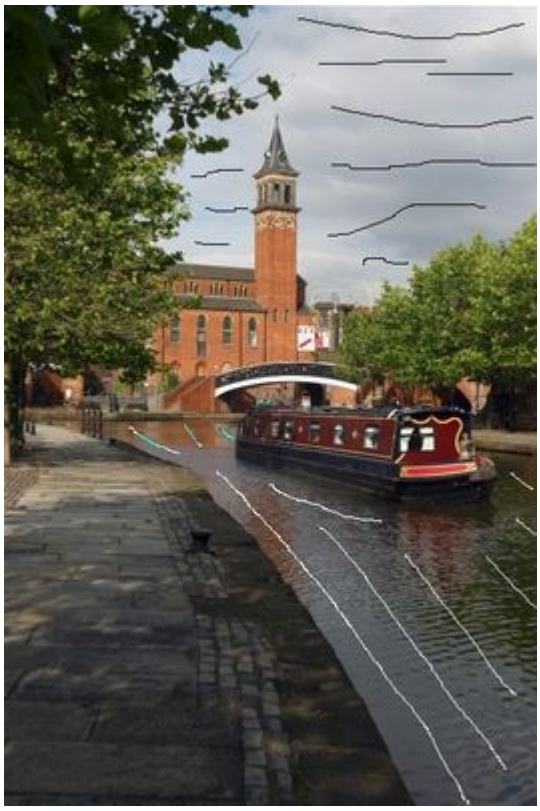
Per rendere l'immagine più brillante aumentare il valore di **Saturazione** a 15.

- **Passaggio 4.** Cliccare su per avviare il processo di modifica dell'intera immagine con le nuove impostazioni. Ecco il risultato (*1st result.jpg*):

Foglie (frammento)

Battello (frammento)

- **Passaggio 5.** L'esito è soddisfacente ma possiamo renderlo ancora più realistico (più simile a un dipinto) usando lo strumento **Direzione traccia** . Questo strumento dà il pieno controllo sulle pennellate e permette di impostare la loro direzione. Se si esamina l'immagine *1st-result.jpg* si può notare che la barca, gli alberi e la costruzione vanno bene, ma l'acqua ed il cielo non sono perfetti. Il motivo è che le pennellate sono create in modo casuale, mentre un artista avrebbe utilizzato delle tracce orizzontali per il cielo e seguito la direzione del flusso dell'acqua per il fiume:

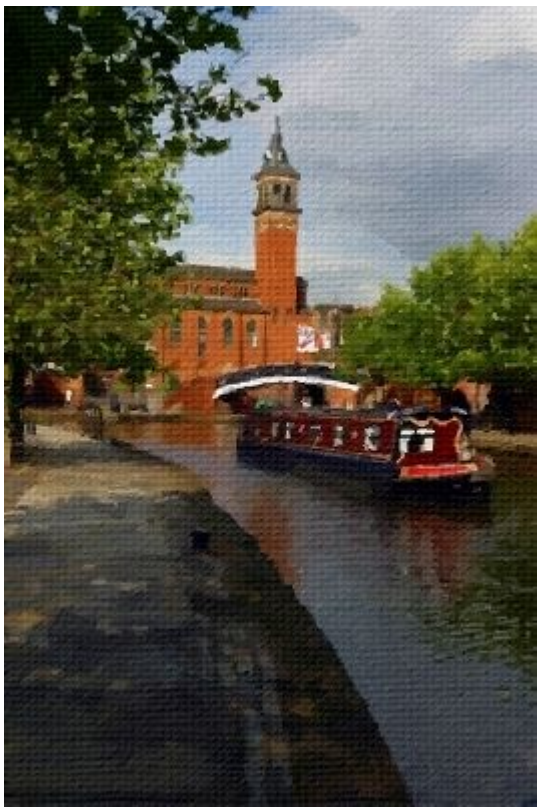


Cambiare la direzione delle pennellate

- **Passaggio 6.** Cliccare nuovamente su . Il risultato è visibile qui: *2nd-result.jpg*. È possibile inoltre aggiungere al dipinto una tela e una scritta: *2nd-result-with-canvas.jpg*.
- **Passaggio 7.** Cliccare su per applicare le modifiche e chiudere il plugin **AKVIS ArtWork**.

Per creare la mia modesta opera d'arte mi ci sono voluti solo 4 minuti, poi l'ho stampata su dell'ottima carta e appesa alla parete nella sala da pranzo.

Dipinto ad olio



Su tela

CARTONE ANIMATO DI UN GATTO

L'autore del tutorial è **Robert Bates**.

Questo tutorial si ispira ad un cartone animato con protagonista un gatto, ottenuto da un video usando **AKVIS Sketch**.

Ora che **AKVIS ArtWork** è in grado di ricordare le impostazioni dell'ultima apertura, può essere utilizzato allo stesso scopo.
Questa caratteristica è perfetta per l'editing di un video, che è composto da molti fotogrammi. Senza elaborazione "batch" (in serie) sarebbe un processo estremamente noioso modificare i singoli fotogrammi individualmente. In questo tutorial impareremo ad automatizzare il lavoro, ed usare **AKVIS ArtWork** per trasformare un video in un cartone animato.

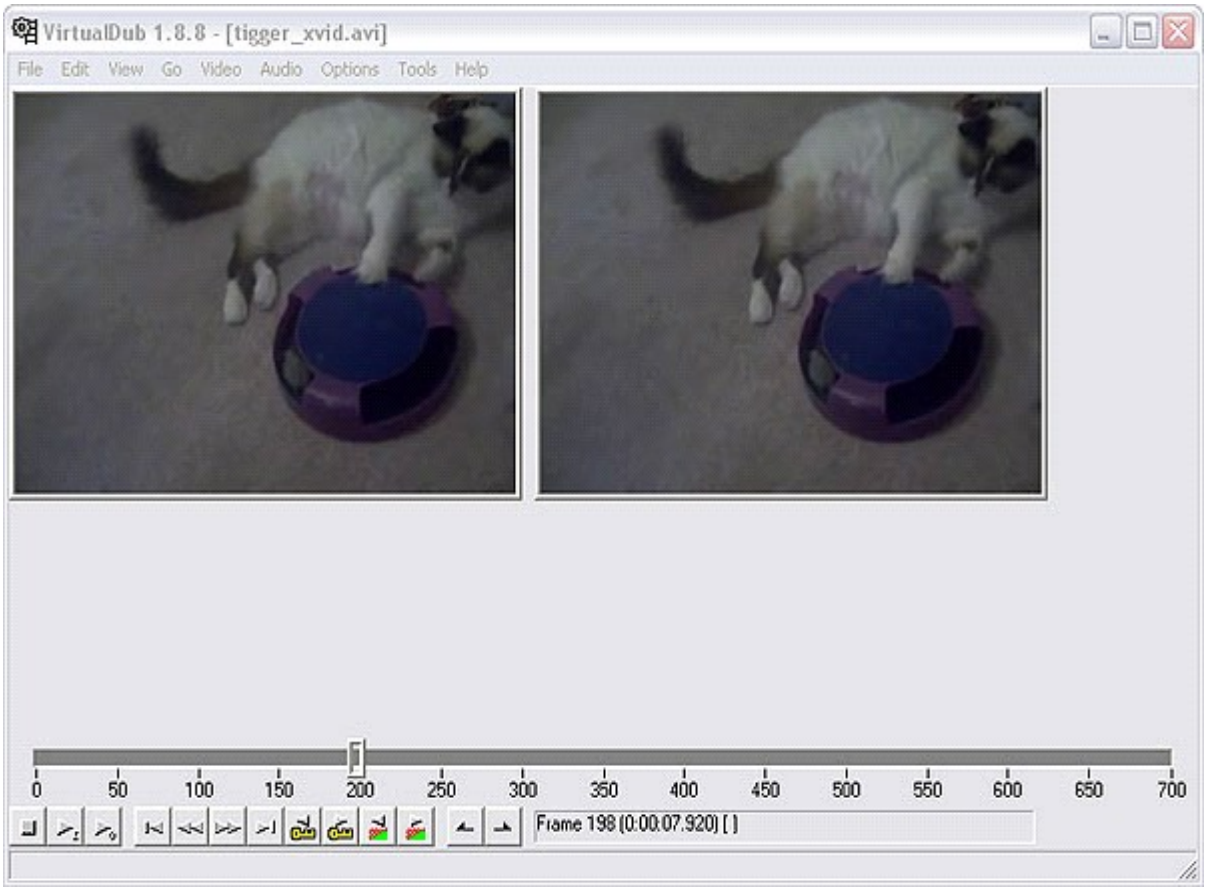
Video originale

Cartone animato

- **Passaggio 1.** Prima di poter elaborare il video in **VirtualDub**, occorre convertirlo in un formato utilizzabile con **VirtualDub**. Possiamo usufruire di un programma gratuito, **Any Video Converter**, per convertire il video in un file AVI.

  Su Macintosh si può usare qualunque altro programma di conversione video.

- **Passaggio 2.** Aprire il file AVI con **VirtualDub** selezionando **File –> Open video file**. Ora il nostro video dovrebbe apparire nell'area di lavoro di VirtualDub, diviso in fotogrammi.


VirtualDub 1.8.8 - [tigger_xvid.avi]
File Edit View Go Video Audio Options Tools Help
0 50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700
Frame 198 (0:00:07.920) [ ]

Area di lavoro di VirtualDub

- **Passaggio 3.** Per lavorare col nostro video in ArtWork, dobbiamo prima salvarlo in fotogrammi singoli. Per farlo, andare su **File -> Export -> Image sequence**. Verrà aperta una finestra di dialogo. Introdurre il nome del file, il formato immagine (di default è JPEG), e numerare la sequenza che sarà usata per dare un nome ai nostri files. Poi scegliere una cartella di destinazione e premere **OK**. In qualche istante il video verrà copiato nella cartella prescelta come file immagini individuali. Chiuso **VirtualDub**, ora siamo pronti per iniziare l'editing dei fotogrammi in **Adobe Photoshop**.
- **Passaggio 4.** Scegliere le cartelle sorgente e di destinazione per i fotogrammi (in questo esempio *"Tigger Vid"* e *"Tigger Vid Output"*). Copiare i fotogrammi salvati con VirtualDub nella cartella sorgente (*"Tigger Vid"*).
- **Passaggio 5.** L'**Elaborazione batch** permette d'elaborare automaticamente ed in modo simultaneo un gruppo di foto.

  Nota:

  Se si lavora con la versione standalone, fare clic su e regolare le impostazioni.

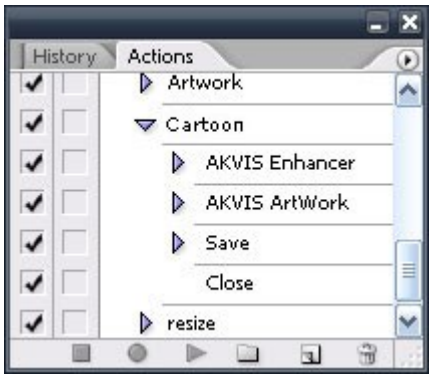
  Se si usa la versione plugin, è necessario creare un'azione e quindi applicarla alla cartella con le immagini. Un'azione può essere costituita da diversi comandi.

  Usiamo la versione plugin di **AKVIS ArtWork** in **Adobe Photoshop**:

  Aprire la paletta **Azioni** in **Photoshop** selezionando **Finestra –> Azioni** oppure facendo clic su `Alt`+`F9`.

  Creare la serie di "azioni" che dovranno essere eseguite sui fotogrammi. Cliccare su **Crea nuova azione** nella paletta **Azioni**. Nella finestra di dialogo che appare, introdurre un nome per l'azione (per es. "cartone animato").

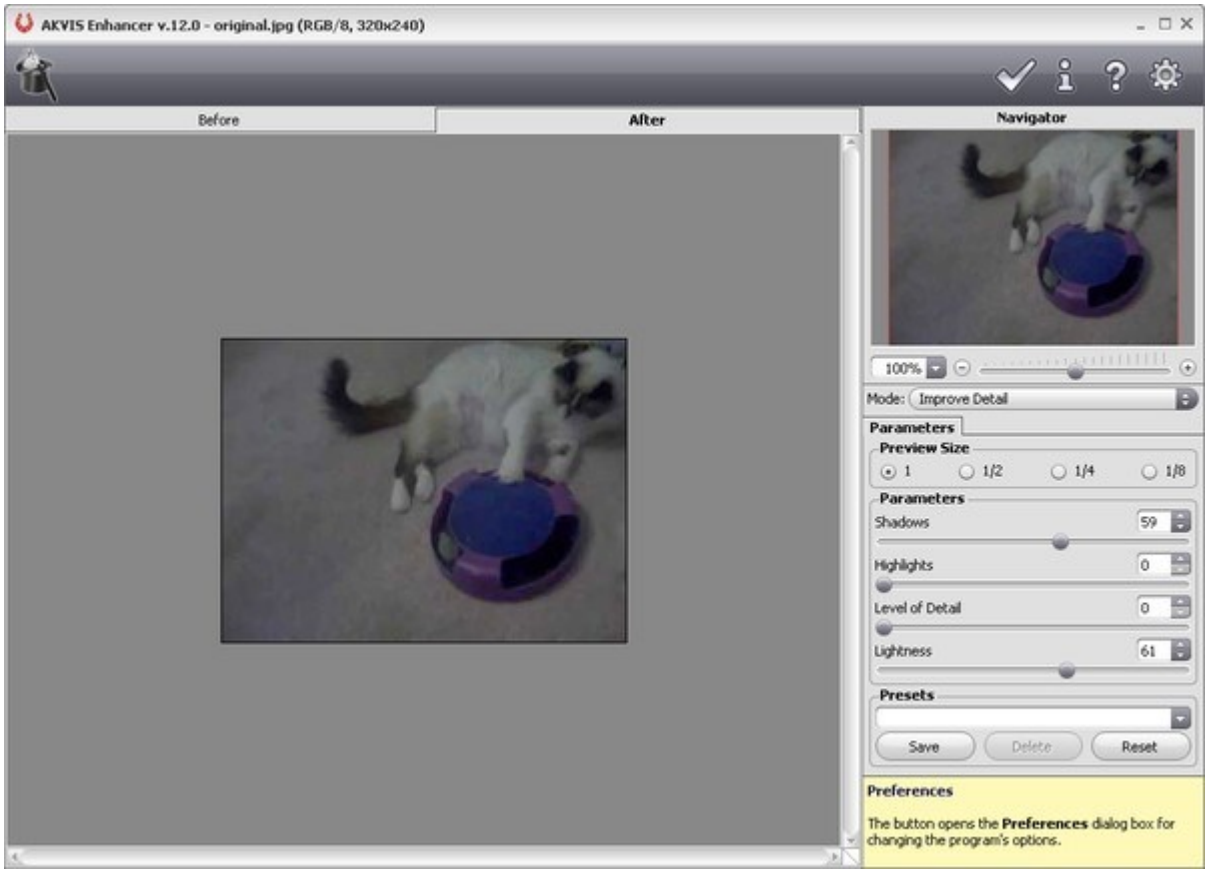
  Aprire il primo fotogramma del video, e premere **Inizia registrazione** nella paletta **Azioni**.



Paletta Azioni

- **Passaggio 6.** *(facoltativo)* Come si vede, l'immagine è un po' confusa. Ciò si può correggere con **AKVIS Enhancer**. Lanciare il plugin **AKVIS Enhancer** selezionando **Filtro –> AKVIS –> Enhancer**. Si possono usare le impostazioni visibili nell'immagine qui sotto, o sceglierne di personali.

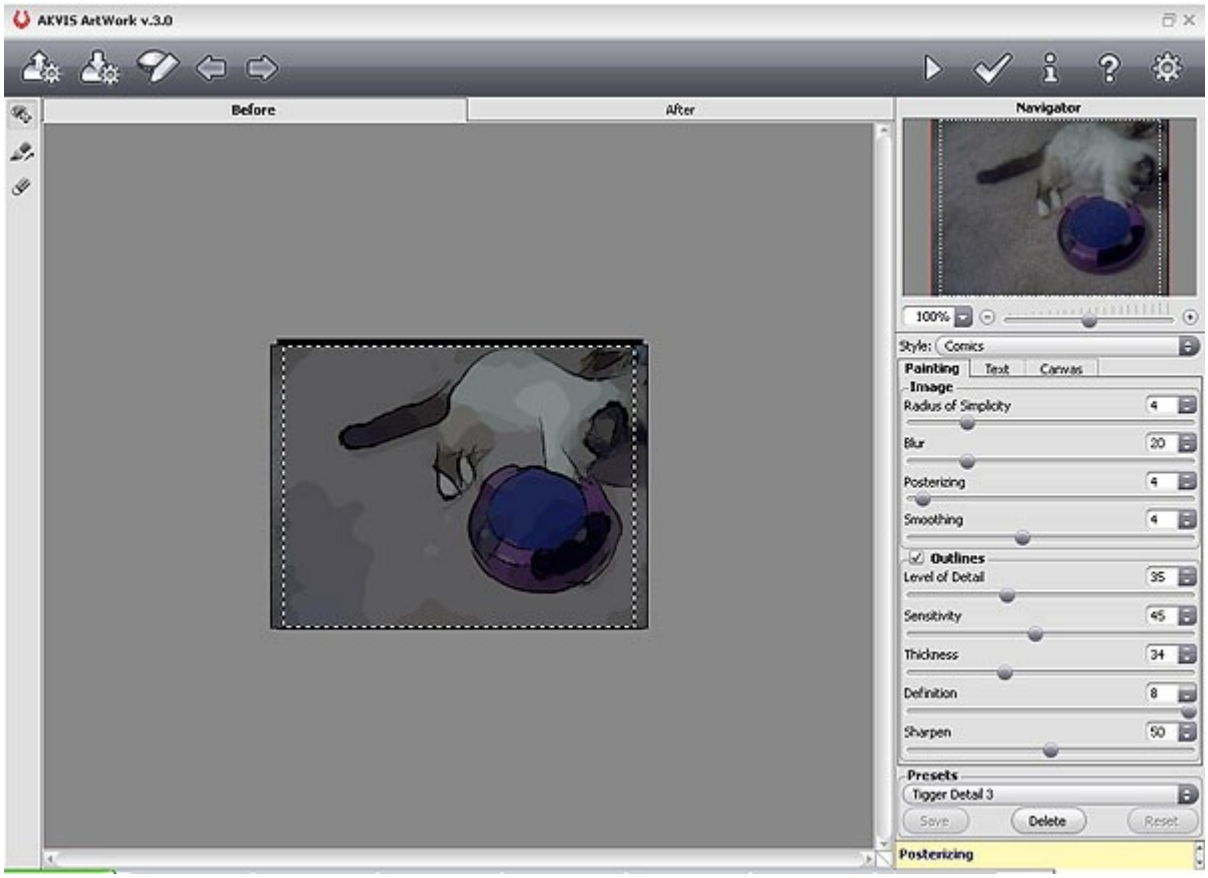
  AKVIS Enhancer ricorderà le ultime impostazioni utilizzate quando sarà attivato di nuovo, ma è sempre bene salvare le proprie impostazioni come preset. Premendo l'immagine torna a **Photoshop**.



Area di lavoro di AKVIS Enhancer

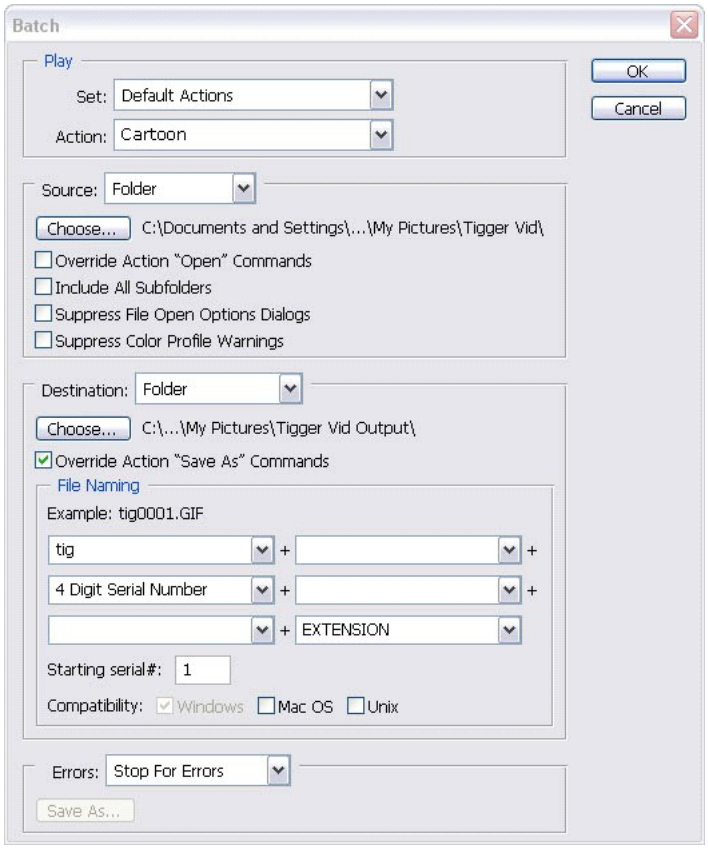
- **Passaggio 7.** Ora selezionare il plugin **AKVIS ArtWork** con **Filtro –> AKVIS –> ArtWork**. Si vedrà il fotogramma dentro l'area di lavoro del plugin. Selezionare lo stile **Fumetti** e scegliere le impostazioni qui sotto o altre personali.

  Prima di applicare le impostazioni, un clic su **Preferenze** per assicurarci che la casella vicino a **Ricorda lo stile e le ultime impostazioni** sia selezionata. Ciò è necessario per quel che segue. Di nuovo, sarebbe bene salvare le proprie impostazioni come preset. Premere per avviare l'elaborazione e poi per accettare il risultato e ritornare all'area di lavoro di Photoshop.



Area di lavoro di AKVIS ArtWork

- **Passaggio 8.** Selezionare **Salva con nome** dal menu **File** e salvare il nostro file nella cartella di destinazione (*"Tigger Vid Output"*) e premere **Stop** nella palette **Azioni**. Cancellare il file appena salvato.
- **Passaggio 9.** Aprire la finestra di dialogo dell'elaborazione **Batch** selezionando **File –> Automatizza –> Batch**. Scegliere le impostazioni come visualizzato qui sotto, e premere **OK** per avviare l'elaborazione in serie. Essa richiede un po' di tempo, legata al numero di fotogrammi ed alla velocità del computer. Quando sarà completata, controllare la cartella di destinazione (*"Tigger Vid Output"*) e si noterà che contiene le copie modificate dei fotogrammi, pronte per essere riassemblate in un video.



Finestra di dialogo della elaborazione Batch

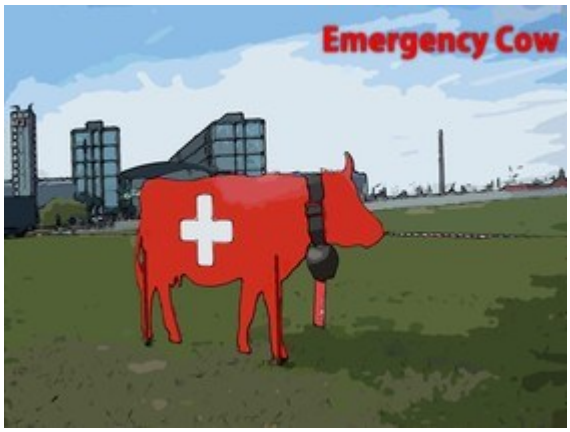
- **Passaggio 10.** Chiudere **Photoshop** e riaprire **VirtualDub**. Scegliere **File -> Open Video File**, aprire la cartella di destinazione (*"Tigger Vid Output"*), selezionare il primo file, e dal menu a tendina vicino a Files of type: selezionare **Image Sequence**. Premere **Open**, e **VirtualDub** assemblerà in video i fotogrammi di quella cartella. Una volta completato il compito possiamo vedere un'anteprima del nostro filmato. In questo caso il video si muove troppo lentamente perciò dobbiamo andare su **Video -> Frame rate** e selezionare **Change frame rate to** (fps). La frequenza originale delle immagini era 25, per cui è necessario introdurre quel valore nel box e premere **OK**.
- **Passaggio 11.** Per reinserire l'audio dal video originale, scegliere **Audio -> Audio from another file** e selezionare il file video originale. Tuttavia, poichè l'audio per questo video non era molto pulito, abbiamo scelto come sorgente un po' di musica. Volendo, si può aggiungere anche un dialogo o altri effetti sonori.

EMERGENZA MUCCA: CREARE UN POSTER DA UNA FOTO

L'autrice di questo tutorial è **Valentina Aynagos** (Germania).

Non vi è mai capitato di incontrare una mucca rossa al pascolo? No, questo non è né un segnale di avvertimento né un bersaglio.

Nel 2005, nella capitale Svizzera, si è discusso su una questione fondamentale "la scelta del logo per la Croce Rossa Internazionale e per tutte le società della Croce Rossa". Diversi paesi hanno offerto i loro emblemi: la Stella di Davide, la svastica, il rombo. Uno dei simboli proposti è stata una Mucca Rossa, che rappresenta un animale pacifico che dà il latte e la vita. Questa proposta non è stata accettata ma l'autrice è riuscita a scattare una fotografia alla "mucca modello" sulla cui etichetta c'era scritto: "L'originale è in Svizzera".



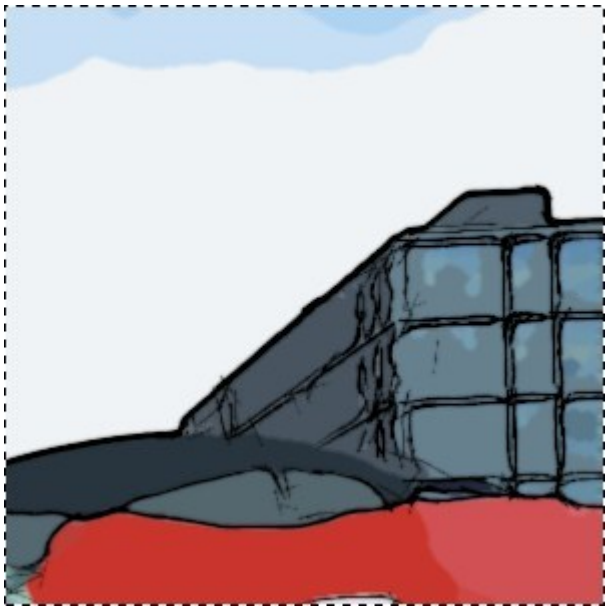
Trasformare questa foto in un poster colorato è stato estremamente facile:

- **Passaggio 1.** Aprire la foto in **AKVIS ArtWork** cliccando su .

Fotografia originale

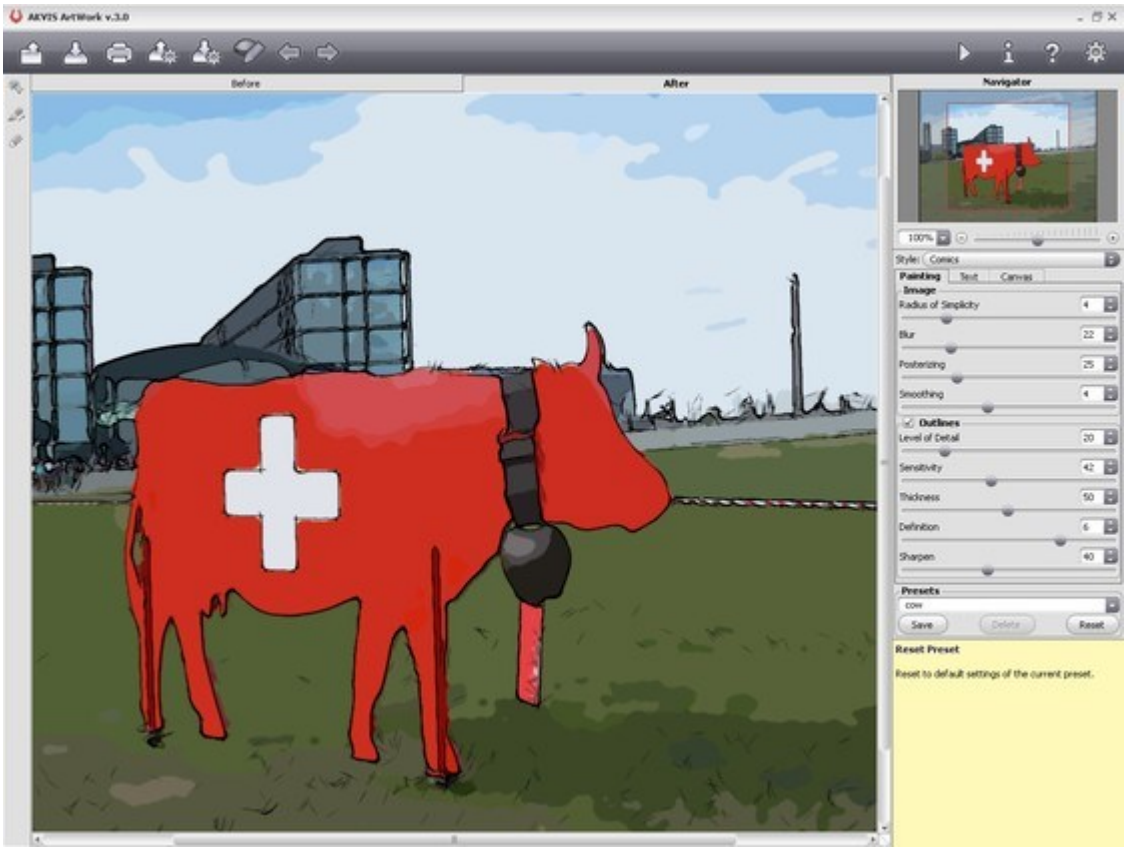
- **Passaggio 2.** Come tecnica di pittura selezionare **Fumetti** dall'elenco **Stile**. La parte dell'immagine elaborata con le impostazioni di base (*AKVIS Default*) verrà mostrata nella **Finestra di anteprima**. Per evitare la comparsa di linee nere sul cielo è necessario ridurre il valore del parametro **Livello dei dettagli** da 40 a 20.

Impostazioni predefinite (Livello dei dettagli = 40)



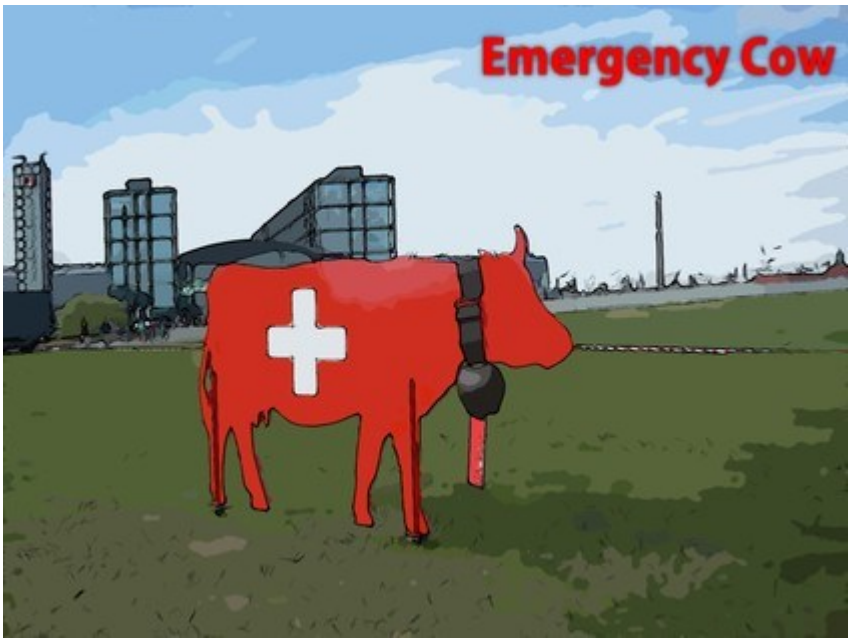
Livello dei dettagli = 20

- **Passaggio 3.** Cliccare su per elaborare l'immagine.



ArtWork mostra il risultato

- **Passaggio 4.** Per aggiungere al poster un testo illustrativo cliccare sulla scheda **Testo**. Scegliere il rosso per la scritta ed il nero per il contorno.



Poster con il testo "Emergency Cow" -"Emergenza mucca"

- **Passaggio 5.** Salvare il poster cliccando su .

GALLERIA DI ARTWORK

Andrey Terebov (Kiev, Ucraina) ha inviato una lettera condividendo la sua esperienza nell'utilizzo di **AKVIS ArtWork**.
Di seguito sono riportati alcuni estratti della lettera e i commenti sui dipinti.

Andrey scrive che da qualche tempo è interessato alla fotografia artistica e ai metodi per migliorare l'espressività del suo lavoro, soprattutto nella stilizzazione. Durante la prova della versione test di AKVIS ArtWork ha notato non solo le risorse del programma e la facilità d'uso, ma anche la possibilità di visualizzare l'anteprima del risultato. La cosa più importante, aggiunge l'autore, è l'effetto reale della pittura, unendo il progetto dell'artista e la struttura dei tratti:

> *Ho stampato con un plotter un paio di lavori formato 30x45 e 50x60 su "tela". I dipinti a olio sono realistici! Anche le stampe su carta fotografia opaca producono grandi risultati, ma è necessaria una trama di tessuto come sfondo, poi la scelta di una cornice adeguata (senza vetro) aggiunge il tocco finale. AKVIS ArtWork potrebbe essere definito "Geniale".*
>
> *La classica fotografia, solitamente, segue delle regole, tuttavia in molti casi esse limitano l'espressione artistica (ritratto, paesaggio, natura morta, ecc…). Le rifiniture in un editor di grafica non sempre producono l'effetto desiderato, ma utilizzando AKVIS ArtWork si ha l'opportunità di realizzare le proprie idee creative, questo non è solo un programma di pittura "ma un serio strumento di creazione".*

Andrey ha voluto esternare ciò che sentiva circa alcune sue interessanti creazioni attuate con AKVIS ArtWork, principalmente per i fotografi principianti.

> *Solitamente vi sono molte stampe, negativi, diapositive, ecc. in un prezioso archivio: visualizzazioni rare o uniche, paesaggi, architetture, ritratti e molto altro ancora, ma spesso per vari motivi (difetti, danni, sfocature, ecc.) sono impossibili da utilizzare. Il ritocco o il restauro a volte è inutile, ma con AKVIS ArtWork il risultato dipenderà principalmente dalla propria abilità. Se la distorsione dei colori non è facilmente correggibile, con la pittura diventeranno un'efficace espressione dell'artista o addirittura di uno stile (impressionismo, ad esempio). La realizzazione d'interessanti creazioni artistiche (nello stile del surrealismo, o "alla Chagall") è affascinante ma difficile e dispendiosa in termini di tempo. L'applicazione AKVIS ArtWork nelle fasi finali della progettazione contribuirà a nascondere gli errori e a rendere il dipinto un pezzo unico.*

Nota: Cliccare sull'immagine per visualizzare la versione ingrandita in una finestra separata.

Esempio 1. Foto test. Dopo aver applicato **AKVIS ArtWork** la foto ha un fascino artistico.

Scansione a colori di un negativo

Risultato con AKVIS ArtWork

Esempio 2. Ritaglio (circa ¼) di un negativo a colori con distorsione dei toni e sfocatura. Le versioni 1 e 2 sono ottimi esempi di creatività: con ArtWork ecco la trasformazione di una foto scadente e difettosa in un'opera d'arte.

Immagine iniziale

Versione 1

Versione 2

Esempio 3. La complessità del colore. AKVIS ArtWork ha creato un effetto positivo.

Scansione di un negativo

Risultato con AKVIS ArtWork

Esempio 4. Un'attenta selezione dei tratti dà alla foto di questo turista una visualizzazione più artistica.

Foto digitale

Risultato con AKVIS ArtWork

Esempio 5. A causa di "tremolii" è stato impossibile realizzare una grande stampa in formato 24 x 36 da questa immagine. Dopo la magia di AKVIS ArtWork essa è stata stampata in formato 50x60 su tela - un risultato sbalorditivo!

Paesaggio

Risultato con AKVIS ArtWork

Esempio 6. Non è affatto difficile trasformare una foto amatoriale in un ritratto artistico.

Foto originale

Risultato con AKVIS ArtWork

Esempio 7. "Impressionismo" con AKVIS ArtWork.

Scansione di un negativo a colori, monocolo

Risultato con AKVIS ArtWork

Esempio 8. Dopo la trasformazione con AKVIS ArtWork (area texture - supporto "tela, imprimitura" con un bordo di circa 2 cm per il fissaggio sul sostegno) l'immagine è stata stampata su tela con un plotter. Un test casuale è diventato un dono meraviglioso.

Scansione di un negativo a colori

Risultato con AKVIS ArtWork

Esempio 9. Meravigliosa arte in miniatura- un dono dall'Ucraina.

Scansione di un negativo a colori, monocolo

Risultato con AKVIS ArtWork

Scansione di un negativo a colori, monocolo

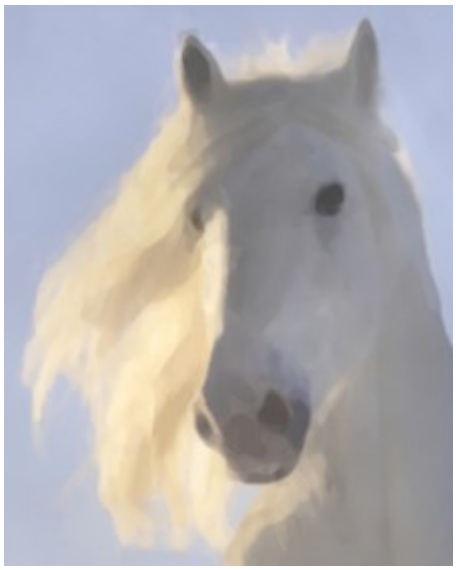
Risultato con AKVIS ArtWork

Risultato con AKVIS ArtWork

LEGGENDARIO CAVALLO

I cavalli magici compaiono nelle fiabe di molte culture: Tulpar, Pegasus, Sivka-Burka, Bayard, Akbuzat, Sleipnir, Gaitan, Rakhsh, Tetroni, Chalkuyruk, Dzindz, Aranzal, Târkshya, Babieca, ecc. I cavalli degli dei, paladini di molti eroi, sono belli e dotati di poteri speciali. Le loro immagini sono rappresentate nelle sculture, nei dipinti, negli affreschi e nei bassorilievi.

Useremo **AKVIS ArtWork** per creare un fiabesco e delicato acquerello e trasformare un cavallo in una creatura leggendaria.



- **Passaggio 1.** Aprire un'immagine in **AKVIS ArtWork** e selezionare **Acquerello** dall'elenco **Stile**.

Immagine originale

- **Passaggio 2.** La **Finestra di anteprima** mostra il risultato dell'elaborazione con le impostazioni predefinite. Notare che il risultato finale potrebbe essere leggermente diverso da quello dell'anteprima rapida, ma questa piccola finestra è molto utile per visualizzare velocemente le modifiche dei parametri.

Finestra di anteprima con le impostazioni predefinite

- **Passaggio 3.** Premere su ▷ per elaborare l'intera immagine.

  Nota: È possibile migliorare il risultato finale utilizzando gli **Strumenti di ulteriore elaborazione** (disponibili solo per le licenze Home Deluxe e Business): **Sbavarura** e **Sfocatura** .

Ecco il risultato:

Dipinto ad acquerello

TRAMONTO SUL LAGO DI GARDA - PASTELLO

Le sponde del Lago di Garda - uno dei laghi più grandi e tra i più belli d'Italia. Un luogo idilliaco dove colli coperti d'ulivi e protetti dalle alte cime delle Alpi, montagne sommerse da torreggianti pini, la dolcezza del clima Mediterraneo e scorci incantevoli riempiono il cuore. Il dipinto, eseguito a pastello, trasmette tutto il fascino di questo magico angolo.

- **Passaggio 1.** Aprire la foto nel programma **AKVIS ArtWork** e scegliere dal menu a tendina lo stile **Pastel**.

Fotografia del paesaggio

- **Passaggio 2.** Nel **Pannello impostazioni** sistemare i parametri a piacimento o utilizzare uno dei preset AKVIS. Il risultato della pre-elaborazione viene mostrato nella finestra di anteprima:

Frammento originale

Frammento sviluppato

- **Passaggio 3.** Cliccare su per avviare l'elaborazione dell'intera immagine.

Risultato dell'elaborazione

- **Passaggio 4.** Come regola generale i tratti seguono i contorni della figura, ma lo strumento **Direzione traccia** permette di perfezionare diverse parti dell'immagine. Passare alla scheda **Prima** e tracciare alcune linee guida orizzontali per le nuvole e le montagne.

Linee guida

- **Passaggio 5.** Eseguire nuovamente l'elaborazione cliccando su . Ecco realizzato un meraviglioso dipinto a pastello!

Risultato finale
(Cliccare sull'immagine per vederla nelle dimensioni reali)

EFFETTO DI UN'IMMAGINE SEMI-ELABORATA

Per rendere più divertente il processo di conversione di una foto in un dipinto è possibile osservare l'elaborazione in tempo reale, ecco perchè **AKVIS ArtWork** offre l'opzione di **elaborazione animata**, ma non è solo un divertente modo per ammirare la metamorfosi, anzi è un'importante opzione per diversificare una creazione. Si può osservare come gli spazi bianchi si dissolvono a poco a poco, lasciando apparire gradualmente l'immagine finale. L'effetto è abbastanza inusuale, ma molto spesso gli utenti chiedono: *È possibile interrompere l'elaborazione in fase di riempimento delle aree bianche e salvare i risultati intermedi?*

Sì, ma c'è un piccolo trucco!

- **Passaggio 1.** Aprire la foto nel programma **AKVIS ArtWork**.

Immagine originale

- **Passaggio 2.** Fare clic su per elaborare interamente l'immagine (i parametri non sono importanti, verranno regolati in seguito).

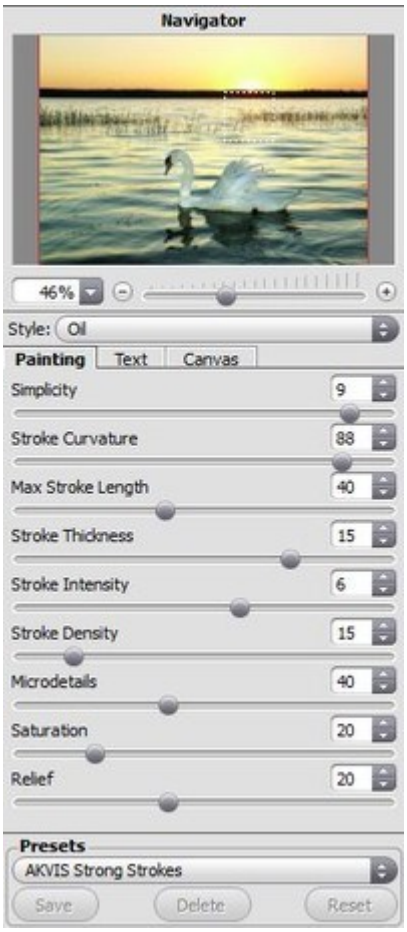
  Attenzione: È fondamentale che il programma termini il processo di conversione almeno una volta, in caso contrario l'elaborazione verrà nuovamente iniziata.

  Ecco il risultato creato con il preset ***AKVIS Default***. Il dipinto è bello, ma non caratteristico.

Dipinto ad olio (preset AKVIS Default)

- **Passaggio 3.** Passare alla scheda **Prima** e regolare i parametri o provare uno dei preset AKVIS. È necessario cambiare almeno uno dei parametri, anche solo leggermente (per esempio da 0 a 1).

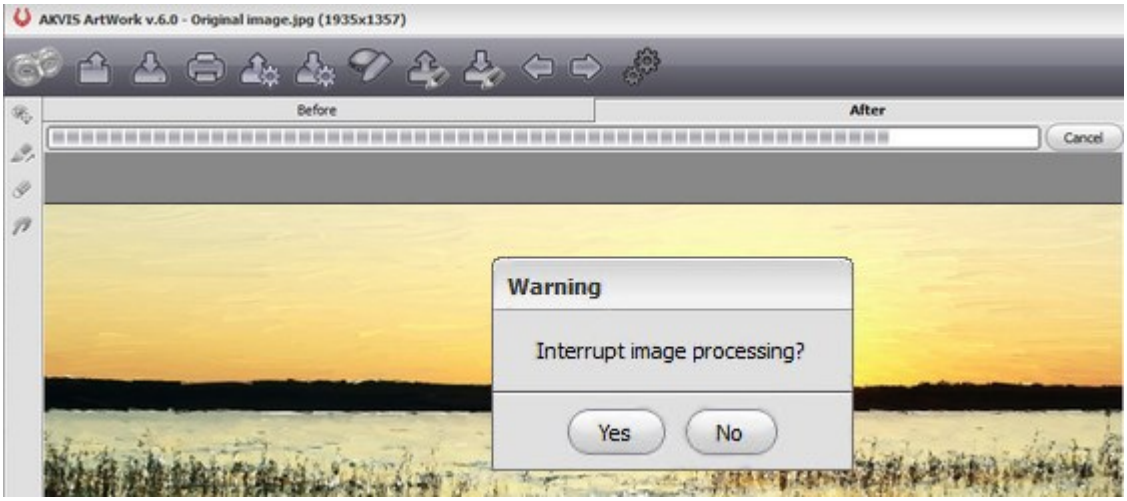
  Qui è stato scelto il preset ***AKVIS Long Strokes***.



Preset AKVIS Long Strokes

- **Passaggio 4.** Riavviare l'elaborazione facendo clic su . Dopo fare clic sul pulsante **Annulla** vicino alla barra di avanzamento.

- **Passaggio 5.** Verrà visualizzata una finestra di dialogo che chiede se si desidera interrompere il processo. Osservando l'elaborazione animata, è possibile scegliere il momento idoneo, a quel punto fare clic sul pulsante **Sì**.



- **Passaggio 6.** Passare alla scheda **Dopo** - e voilà! Ecco l'immagine semi-elaborata!

Immagine semi-elaborata

- **Passaggio 7.** Si possono regolare i parametri di nuovo (almeno uno di loro) e ripetere il processo: **Avvia -> Annulla -> Sì ->** Scheda **Dopo**.

  Così facendo si possono ottenere molteplici risultati diversi tra loro, anche variando i parametri o i preset.

PROGRAMMI DI AKVIS

AKVIS AirBrush — Aerografia: Moderna tecnica di pittura

(Windows | Mac OS X)

AKVIS AirBrush permette d'imitare la tecnica artistica dell'aerografia. Il software trasforma automaticamente qualsiasi immagine in un capolavoro raffinato di impagabile attrattiva, il quale sembra realmente compiuta dalle mani di un esperto aerografista. Il programma agisce come un filtro artistico creando eleganti disegni aerografati, convertendo le immagini in base alle impostazioni selezionate. Maggiori informazioni...

AKVIS ArtSuite — Effetti artistici e cornici per foto

(Windows | Mac OS X)

AKVIS ArtSuite è una fantastica collezione di cornici ed effetti molto versatili per foto. Il software rende facile aggiungere eleganza e stile ad un ritratto o ad un paesaggio.

Il programma contiene numerosi modelli dipinti a mano e campioni di vari materiali che possono essere utilizzati per creare una varietà pressoché illimitata di cornici, oltre a molteplici e particolari effetti. Maggiori informazioni...

AKVIS ArtWork — Convertire foto in dipinti artistici

(Windows | Mac OS X)

AKVIS ArtWork applica diverse tecniche di pittura alle immagini digitali dando l'opportunità di creare dipinti ad olio da ammirare come se fossero reali, oppure meravigliosi fumetti e delicati acquerelli. Il programma crea un pezzo d'arte da qualsiasi immagine! Maggiori informazioni...

AKVIS Chameleon — Fusione Fotografica

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Chameleon è un programma per la fusione di immagini. Il software è facile e divertente da usare e non richiede la selezione precisa degli oggetti. Chameleon adatta automaticamente gli oggetti inseriti alla gamma cromatica della foto (proprio come fa un camaleonte) fondendoli in maniera armonica. Maggiori informazioni...

AKVIS Coloriage — Aggiungere colore a fotografie in bianco e nero

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Coloriage permette di manipolare i colori di una fotografia: dalla colorazione di una foto in B&N alla modifica delle tinte di una foto a colori.

Dai vita alle tue fotografie in bianco e nero con AKVIS Coloriage! Maggiori informazioni...

AKVIS Decorator — Applicare nuove texture e ricolorare

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Decorator permette di applicare nuove texture e nuovi materiali alle fotografie, o a parte di esse, senza alterare la profondità delle immagini e in modo molto realistico. È possibile cambiare il look dei vostri amici dando loro dei capelli appariscenti o metallici, trasformare un uomo in extra-terrestre, applicare una pelle d'animale alla vostra auto, convertire un vaso di vetro in un vaso d'oro e molto, molto altro ancora. Maggiori informazioni...

AKVIS Enhancer — Recupero dei dettagli di una foto

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Enhancer migliora ogni parte dell'immagine, permettendo il recupero e l'ottimizzazione dei dettagli anche in foto sottoesposte, sovraesposte e in aree dai mezzi toni, senza però modificarne l'esposizione. Il software porta alla luce i dettagli intensificando la transizione di colore.
Il programma funziona in tre modalità: Migliorare i dettagli, Prestampa e Correzione toni. Maggiori informazioni...

AKVIS HDRFactory — Più luminoso della realtà!

(Windows | Mac OS X)

AKVIS HDRFactory permette di creare un'immagine HDR da una serie di scatti con diversa esposizione o da una fotografia. Il programma può essere utilizzato anche per la correzione di fotografie.

AKVIS HDRFactory riempie le tue foto di vita e colore! Maggiori informazioni...

AKVIS LightShop — Effetti di luce e stelle

(Windows | Mac OS X)

AKVIS LightShop aiuta a generare stupefacenti effetti di luce: un lampo in un cielo tempestoso, un arcobaleno variopinto sopra una città, un riflesso su una goccia di pioggia, l'incandescenza della brace in un camino, insoliti segni luminosi nel cielo notturno, raggi infiammati sul sole, luci di lontani pianeti, fuochi d'artificio - dovunque la tua immaginazione possa portarti! Maggiori informazioni...

AKVIS Magnifier — Ingradimento d'immagini senza perdita di qualità

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Magnifier consente di ridefinire le immagini senza perdita di qualità.
Il programma implementa avanzati algoritmi per l'aumento della dimensione che consentono di ingrandire immagini digitali arrivando a risoluzioni altissime. Maggiori informazioni...

AKVIS MakeUp — Crea il tuo ritratto ideale!

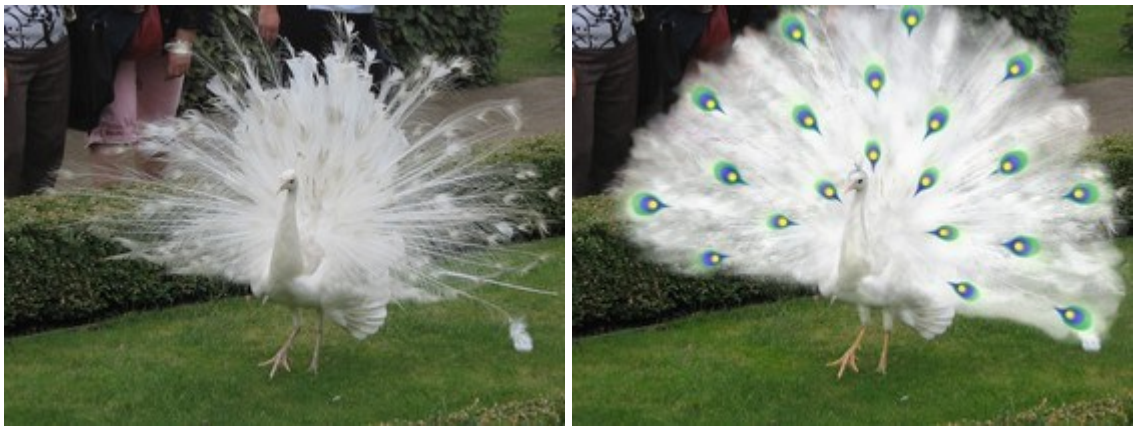
(Windows | Mac OS X)

AKVIS MakeUp migliora i ritratti e aggiunge fascino alle foto, conferendo loro un aspetto professionale. Il software ritocca i piccoli difetti sulla pelle, rendendola luminosa, bella, pulita e liscia, come si può vedere nelle immagini di grande valore artistico. È incredibile quanto un bel colorito possa rigenerare e rinfrescare un look! Maggiori informazioni...

AKVIS MultiBrush — Foto ritocco facile

(Windows | Mac OS X)

AKVIS MultiBrush rende facile ritoccare le fotografie e migliorare i ritratti. Caratterizzato da una raccolta di pennelli correttivi e di valorizzazione, strumenti di clonazione e di timbri, MultiBrush aiuta gli artisti, i fotografi e tutti gli utenti a valorizzare un ritratto, ritoccare le immagine e rimuovere oggetti indesiderati da immagini digitali. Il programma rimuove rughe, cicatrici, graffi e migliora la pelle imperfetta sui ritratti nel modo più naturale possibile. Maggiori informazioni...



AKVIS NatureArt — Il contatto con la natura

(Windows | Mac OS X)

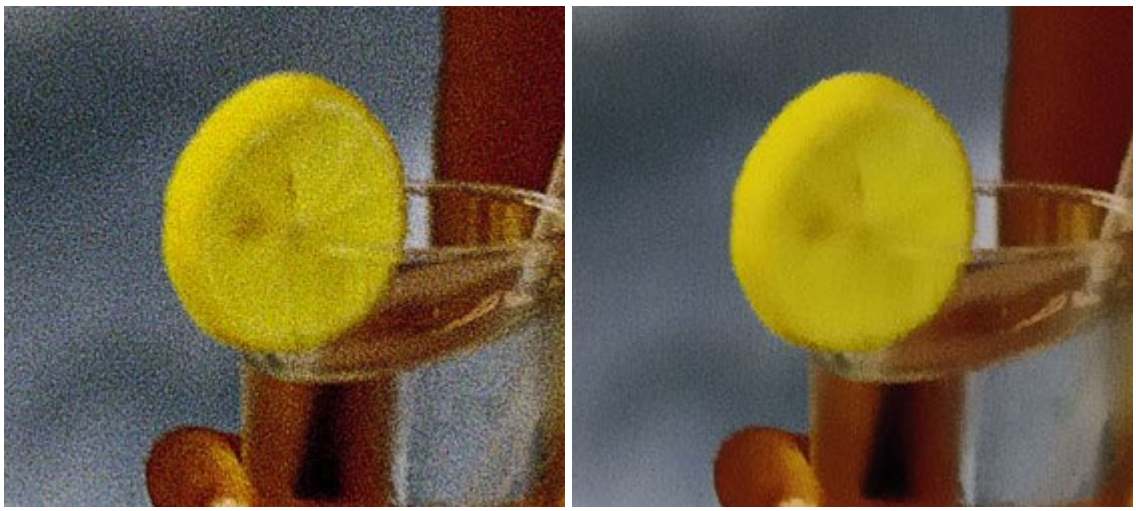
AKVIS NatureArt è un ottimo strumento per imitare l'immensa bellezza dei fenomeni della natura sulle foto digitali. Esso permette di aggiungere sole, pioggia, neve, fulmini, nuvole, stelle, acqua e fuoco o creare anche scene ambientali partendo completamente da zero, trasformando uno sfondo bianco in un romantico paesaggio marino oppure in un cielo notturno con luccicanti stelle. Maggiori informazioni...

AKVIS Noise Buster — Riduzione rumore digitale

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Noise Buster riduce il rumore digitale presente nelle foto. Il rumore digitale (o anche effetto moirè) è quel problema visivo che appare su molte immagini digitali provenienti da macchine fotografiche, scanner, etc, soprattutto quando ci sono compressioni, ma anche per fattori quali il

tempo prolungato di esposizione, il settaggio ISO elevato, il riscaldamento del sensore, ecc. Maggiori informazioni...



AKVIS Refocus — Ristabilisce la nitidezza e crea effetti di sfocatura

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Refocus ristabilisce la nitidezza delle immagini sfocate utilizzando avanzate tecniche di elaborazione. Il programma è in grado di lavorare sull'intera foto o mettere a fuoco solo la parte selezionata, questo permette di far risaltare il soggetto sullo sfondo. Inoltre, è possibile aggiungere effetti di sfocatura alle foto.

Il software funziona in tre modalità: Messa a fuoco, Miniatura (Tilt-Shift) e Sfocatura iride. Maggiori informazioni...

AKVIS Retoucher — Restauro fotografico

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Retoucher è un programma per la rimozione di polvere, graffi e macchie.

Grazie a particolari algoritmi il programma è in grado di rimuovere digitalmente tutti i problemi e le imperfezioni delle vecchie fotografie come polvere, graffi, oggetti non desiderati. Maggiori informazioni...

AKVIS Sketch — Convertire foto in schizzi al tratto, a pastello ed acquerello...e molto altro!

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Sketch è un programma per convertire foto in schizzi al tratto e/o in acquerello.

Sketch permette di creare immagini realistiche, a colori e in bianco e nero, che imitano la tecnica della grafite e dei pastelli colorati, carboncino e pittura ad acquerello. Maggiori informazioni...

AKVIS SmartMask — Strumento efficace di selezione

(Windows | Mac OS X)

AKVIS SmartMask permette di selezionare gli oggetti e rimuovere gli sfondi. Mai prima d'ora realizzare

una selezione è stato così semplice ed efficace!
SmartMask rende talmente semplice anche una selezione complicata da richiedere molto meno tempo, consentendovi così di dedicarvi alla vostra creatività. Maggiori informazioni...